REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

AÑO IX Nº 92 - 395 PTAS - 2,37 €

Nintendo Acción

HOBBY PRESS

8 424094 810024 00092

ESPECIAL E3
18 páginas con todas las novedades para GBC y N64

FESTIVAL POKéMON
Los próximos éxitos: Pokémon Snap, Ediciones Oro y Plata, Puzzle League...

PERFECT DARK
Descubre el mejor juego de acción y resuelve las primeras misiones

¡¡REGALAMOS 20 TOMB RAIDER!!



POKéMON™

PRIMERA ENTREGA

GUÍA DE TRUCOS

Destripamos las ediciones Roja, Azul y Amarilla



Nintendo ha puesto en marcha el Primer Campeonato Internacional...

POKéMON STADIUM

(se celebra en Mundo Pokémon 2000 a lo largo de junio)

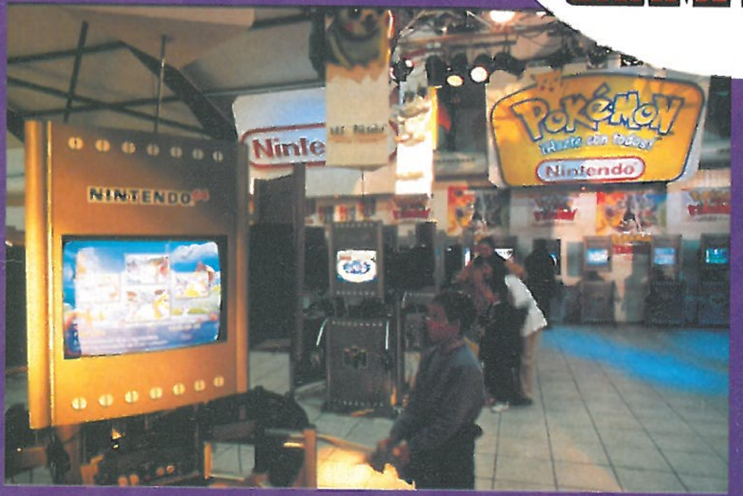
Si te consideras el mejor entrenador de Pokémon, toma nota que esto te interesa. Nintendo ha puesto en marcha **Pokémon Championship 2000, un torneo internacional de Pokémon Stadium** que se está celebrando en **Mundo Pokémon, en el Parque de Atracciones de Madrid.**

La **primera fase** tiene lugar entre los días **1 y 23 de junio.** Para participar **debes llevar tu consola y tu propio cartucho de Pokémon** Rojo, Azul o Amarillo, puesto que participarás con seis de tus Pokémon. Hay **tres copas diferentes,** según el nivel de habilidad. **Pika Copa** es para principiantes, con Pokémon de niveles de experiencia entre 15 y 20; **Poké Copa** requiere más de 50 horas de juego y Pokémon con niveles entre 50 y 55; y **Super Copa** es para expertos, con al menos tres Pokémon con experiencia superior a 70. En esta fase los participantes tendrán que superar dos combates contra la consola. Y sólo se podrá participar una vez.

La fase final se celebrará los días 24 y 25 de junio en el mismo escenario. De ella deben salir **tres campeones,** uno de cada categoría, que **viajarán a Londres** a principios de septiembre para competir por el trono internacional de mejor entrenador. Sus rivales, los campeones de Francia, Alemania, Inglaterra, Irlanda, Bélgica y Portugal.

Si quieres enterarte de más cosas, como por ejemplo las normas, date una vuelta por Mundo Pokémon 2000,en el Parque. **Fliparás con todo lo que ha organizado Nintendo allí.**

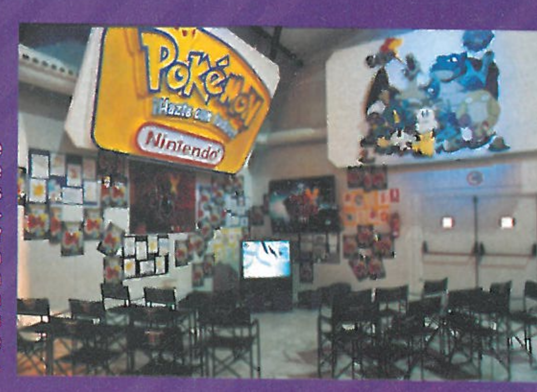
Pokémon™ STADIUM CHAMPIONSHIP



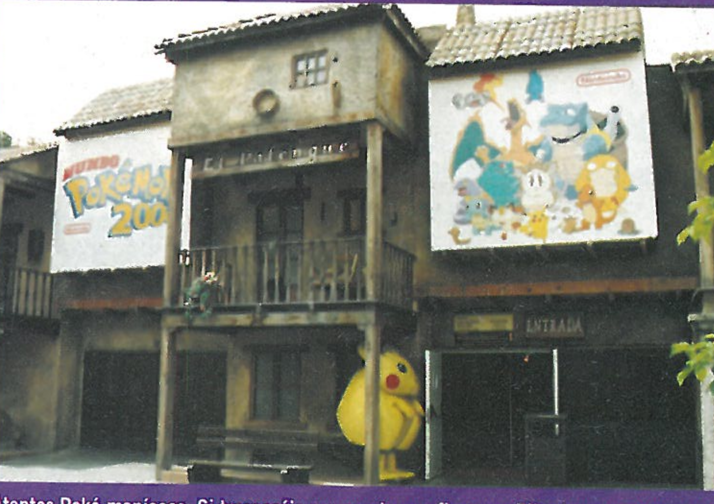
Mundo Pokémon 2000 es un espacio perfecto para disfrutar con todo lo que rodea a estos personajes. Si te gusta jugar, tranquilo, hay 112 puestos funcionando a tope.



Durante la presentación del Primer Campeonato Pokémon Stadium, Nico Wegnez, de Nintendo España, nos hizo una demo de cómo funciona el Transfer Pak.



Esta es la zona de televisión, donde podréis empaparos de vuestra serie favorita. Mola, ¿verdad? Pues además, en Mundo Pokémon 2000 hay una zona de espectáculos, otra de cartas, otra de dibujos, fotos...



Atentos Poké-maníacos. Si traspasáis esa puerta que flanquea Pikachu, entraréis en el paraíso Pokémon. Ya sabéis, en el Palenque, en el Parque de Atracciones.

S U M A R I O

Nº 92 Julio



El tema del mes

Desde el E3, con sabor

Sabor a nuevos juegos, que hemos desplegado en un macro-reportaje de nada menos que 18 páginas. En él encontraréis lo (último) mejorcito que se está cociendo para Nintendo 64 y Game Boy Color. No hagáis ni caso a los que dicen que no se movió nada para Nintendo durante el E3. Podéis ser testigos vosotros mismos de que no sólo hay buenos y muchos juegos para este año, sino de que además queda mucha tela por cortar. Venga, no seáis tímidos, id a la página que ponemos aquí.

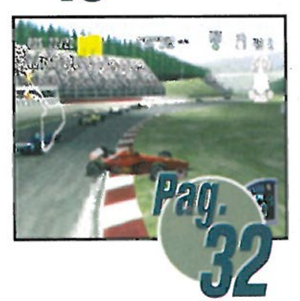
Pag. 10



Pag. 6

▲ Pokémon Snap

Es el primero de los "próximos" títulos de Pokémon que se preparan para después de verano. En esta doble página anticipamos su llegada ofreciéndoos un montón de imágenes para que os vayáis empapando. Podéis completar este avance yendo a la página 28.



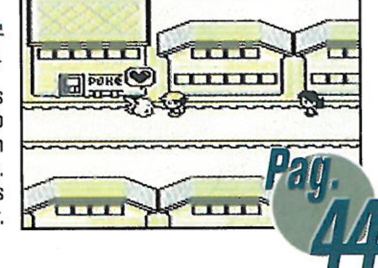
Pag. 32

◀ F-1 Racing Championship

Parece que el juego más veloz de Ubi Soft no vaya a salir nunca, pero tranquilos, que está a la vuelta de la esquina. Y esta nueva preview, con el juego actualizado, así lo demuestra. Que pilotéis bien.

Pokémon Ed. Amarilla ▶

Pikachu se pone a los mandos en el último cartucho de Pokémon disponible para Game Boy. Aquí sabrás lo que puedes esperar de él. Un bestseller.



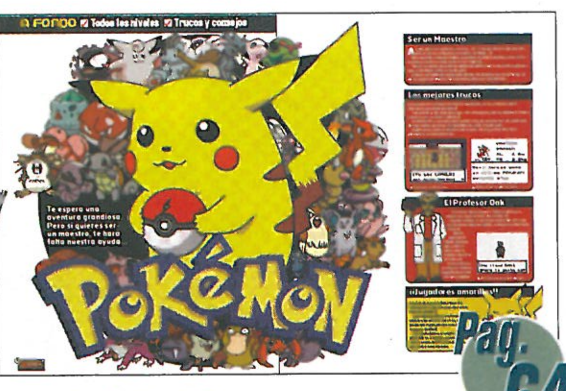
Pag. 44



Pag. 48

◀ Track & Field Summer Games

El clásico de konami irrumpe en Nintendo 64 con un juego brillante, de una calidad exagerada. Si te molan los deportes, no pierdas de vista los "juegos de verano".



Pag. 64

▲ Guía Pokémon

Comienza en este número la guía más exhaustiva jamás realizada sobre las ediciones azul, roja y amarilla de Pokémon. Serán en total más de 100 páginas con todos los trucos, estrategias y claves para arrasar.

El imprescindible

Perfect Dark

Sí, más imprescindible que nunca. En este momento, sin duda, el juego que no debe faltar en ninguna consola. Perfecto gráficamente, entretenidísimo, jugabilísimo, rapidísimo, fortísimo. No tiene rival en su género. En ninguna máquina, desde luego. ¿Mejor que GoldenEye? Eso tendréis que decidirlo vosotros mismos. Nosotros os damos todas las claves. Aquí.

Pag. 36

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Sergio Llorente



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8 9ª planta 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos

nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios

sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos

elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones

consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

concurso TOMB RAIDER

En estas pantallas se han colado unos personajes intrusos para despistar a Lara Croft. Descubre en qué pantallas están y podrás ganar uno de los 20 Tomb Raider para Game Boy Color que regalamos.



1


2


3


4


¡REGALAMOS 20 TOMB RAIDER!

CORE
THQ
www.thq.co.uk
EIDOS
www.eidos.co.uk
PROEIN
GAME BOY COLOR

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO TOMB RAIDER ".

2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán un cartucho de Tomb Raider para Game Boy Color. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en este concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 26 de Junio y 27 de Julio de 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Julio de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Septiembre de la revista Nintendo Acción.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y Apellidos:

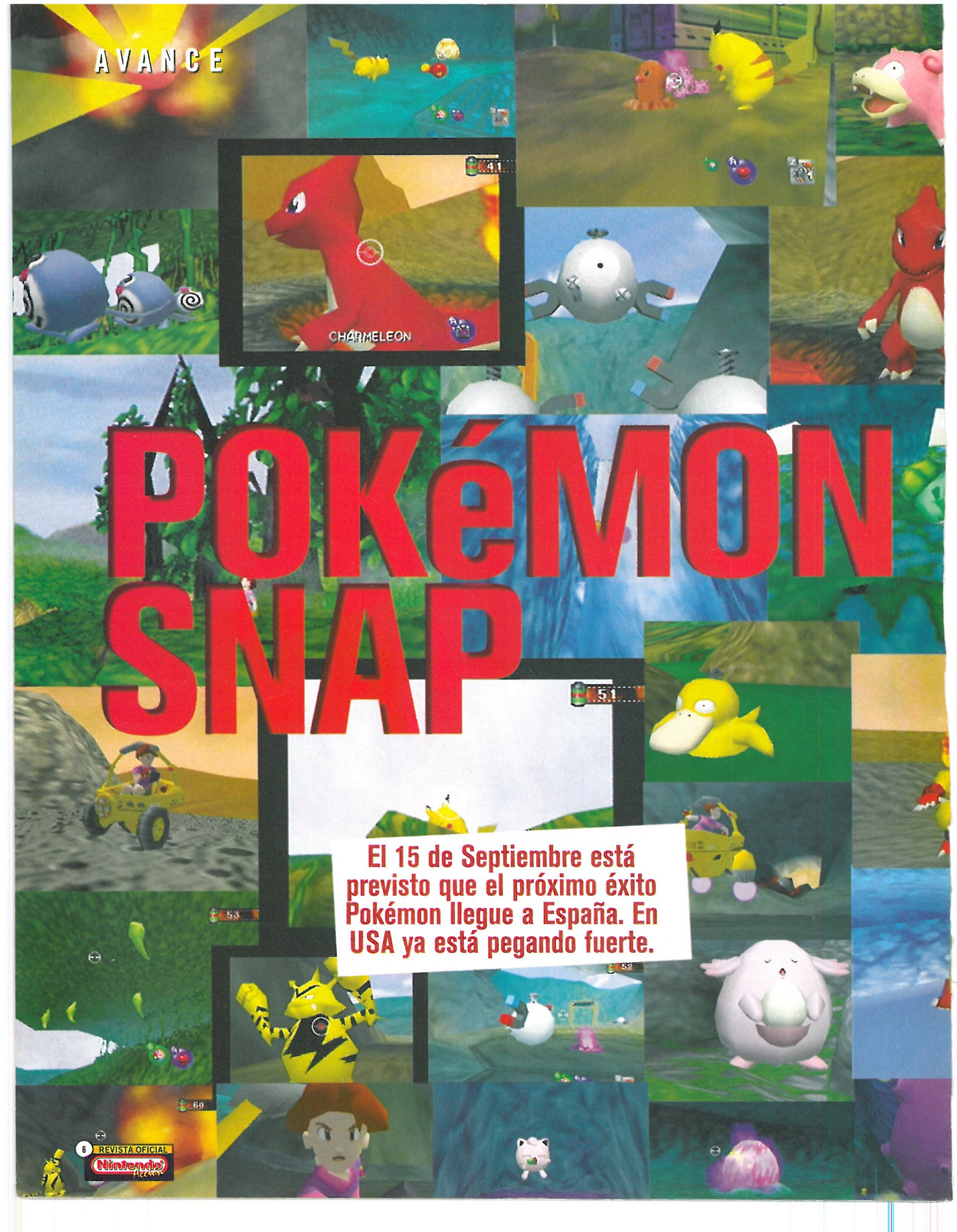
Dirección:

Localidad:

Provincia:

C.Postal: **Las pantallas falsas son:**

POKéMON SNAP



El 15 de Septiembre está previsto que el próximo éxito Pokémon llegue a España. En USA ya está pegando fuerte.

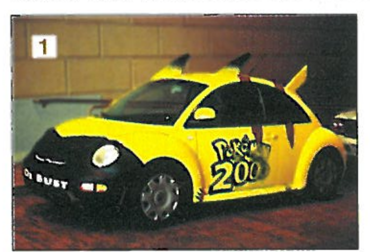


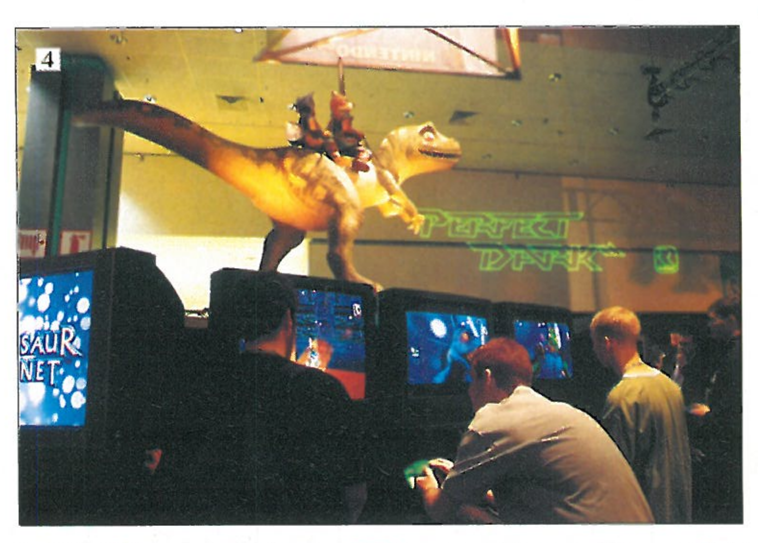
¿Qué hay que hacer para que un Pokémon diga "tubérculo" y sonría?

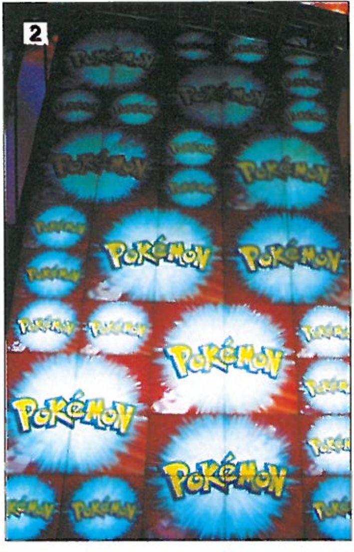
Pues jugar a Pokémon Snap. Aún nos queda esperar hasta el 15 de Septiembre, pero el juego ya ha salido en USA, y os podemos asegurar que la idea está funcionando a las mil maravillas. Recorriendo la isla Pokémon a bordo del "Zero-one", una nave diseñada por el Profesor Oak, deberemos conseguir las mejores fotos de los Pokémon que por allí habitan. La vista será subjetiva, como en un shooter, pero el recorrido será automático, de manera que sólo tendremos que preocuparnos por saber hacia dónde mirar para conseguir las mejores poses. Estarán los 150 de siempre (¿vosotros también estáis pensando en Mew?) repartidos en seis escenarios, que recorrerán lugares como la Playa, el Túnel, el Volcán o el Río, encontrando a cada Pokémon en su hábitat natural. El Profe Oak se encargará de puntuar nuestras fotos de acuerdo a parámetros como la pose, el tamaño, la acción del Pokémon... y si conseguimos grandes puntuaciones, Oak nos facilitará objetos como Pest Balls para poder encontrar nuevos Pokémon. ¿Verdad que empieza a gustaros la fotografía?

Nintendo en el E3

Como siempre, Nintendo montó un stand en el show de Los Angeles acorde con la calidad de sus juegos (y su categoría).El espacio más importante estuvo dedicado a los nuevos **Pokémon Oro y Plata,** aunque también hubo sitio, y mucho, para conocer todas las novedades que están a punto de llegar en Nintendo 64. Morid de envidia: **jugamos con Dinosaur Planet, con Banjo-Tooie, con Eternal Darkness.** Por hacer, hasta conocimos a Joanna Dark "in person". **¡¡Ya tenemos sex-symbol!!** Lo único regular es que no pudimos darnos una vuelta en los Volkswagen Beetle, por lo visto coche oficial Pokémon.







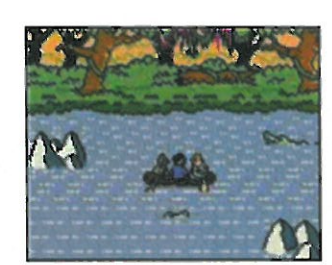


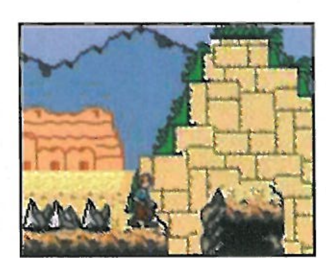


1. *El simpático Beetle se ha convertido en coche oficial Pokémon.* **2.** *Hablando del rey de Roma, todo un escaparate televisivo para bombardear a los visitantes.* **3.** *Se llama Joanna Dark y ¡¡existe!! La conocimos en la rueda de prensa de Nintendo. Chica, somos tus primeros fans.* **4.** *El Dinosaur Planet de Rare también atrajo la atención del público* **5.** *Siempre espectacular, el stand de Nintendo fue de los más destacados.*

Tintín vuelve en color

Cuatro años después (y 150.000 unidades vendidas) del lanzamiento original, Infogrames vuelve a lanzar **Tintín en el Templo del Sol** en versión exclusiva para Game Boy Color. El juego será prácticamente idéntico a la edición anterior, que fue muy bien recibida entre otras cosas por su variedad: tenía **aventura, plataformas, puzzles, fases de carreras...** Las grandes novedades, además del aprovechamiento de la paleta de colores, serán la incorporación de un nuevo sistema de passwords y una mejora en la jugabilidad. Estará listo el **6 de septiembre.** No faltéis.





Una de publicidades



El hardware es protagonista en estas publicidades que hemos sacado de dos revistas extranjeras de Nintendo. Veraniega la de Game Boy Color y muy guerrera y original la de las N64 de colores.

Capcom avanza los primeros juegos para Game Boy Advance

Capcom vuelve a la carga con Nintendo, y buena prueba de ello es que ha sido de las **primeras licenciatarias en comunicar desarrollos para Game Boy Advance.** Se trata de tres títulos, tres clásicos que están ya en los estaciones de sus diseñadores. Hablamos de **Resident Evil,** que al parecer ha dado el salto desde GBColor (aunque hemos leído que hay una versión GBC en proyecto), de **Street Fighter** (no sabemos qué edición) y de **Mega Man.** La transparencia de Capcom no ha llegado hasta el punto de darnos las fechas. Eso ya sería un milagro.

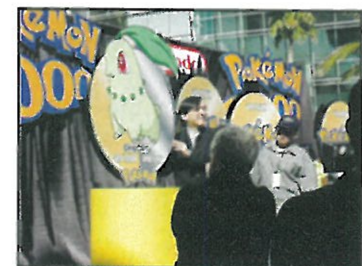


Los nuevos Pokémon, presentados en Estados Unidos por su creador

Cinco nuevos personajes de las ediciones Oro y Plata fueron presentados en una rueda de prensa muy especial convocada por Nintendo América. Especial, porque **los periodistas eran niños** de un colegio californiano que conocieron en primicia total a **Ho-Oh, Lugia, Chikorita, Cyndaquil y Totodile.** Los chavales respondieron con entusiasmo, aplaudiendo la entrada de cada nuevo personaje. Para redondear, **el acto fue presentado por Mr. Ishihara,** creador de Pokémon

Como sabéis, las nuevas ediciones de Pokémon tienen previsto su lanzamiento en Estados Unidos para el día **16 de octubre.** La gran novedad que ofrecen es la **introducción de 100 nuevos pokémon,** entre los que por supuesto se encuentran los recién presentados.





Envía "e-mails" desde tu Game Boy

La portátil de Nintendo al final acaba convirtiéndose en un potente superordenador. El periférico que está a punto de poner a la venta la compañía **Interact** desde luego va en esa dirección. Se llama **Shark MX** y en esencia es un **módem,** que no sólo da la posibilidad de enviar e-mails, sino que además proporciona agenda de direcciones, calculadora y funciones de calendario.

Interact prevé lanzar Shark MX a finales de este mes en las tiendas americanas, donde se podrá encontrar por alrededor de **40$ (unas 7.500 ptas).** El precio incluirá **30 minutos de conexión** al servicio de correo electrónico que ofrece esta misma compañía.

La lista de Dolphin

Últimos datos y nombres de juegos que podrían ver la luz en la nueva consola de Nintendo. Estas son nuestras apuestas de este mes.

- Diversas fuentes aseguran que **Namco está en negociaciones con Nintendo para trasladar Ridge Racer V** a la nueva consola.



- Aunque aún no está confirmado oficialmente, parece que Capcom ha cancelado el lanzamiento de **Resident Evil 0** para Nintendo 64. ¿La razón? Ha decidido trasladarlo directamente a Dolphin.
- Ubi tiene en cartera tres supertítulos: **VIP,** con Pamela Anderson a la cabeza; **Dinosaur,** versión del peliculón de la Disney; y **Road to El Dorado,** basado también en otra película de animación que promete romper moldes, ésta de Dreamworks.
- De la boca de Yamauchi se ha oído decir que Nintendo ya trabaja en una nueva **aventura 3D para Pokémon.** También se da por hecho que los **nuevos Mario y Zelda** se presentarán junto a la máquina en el Space World de agosto.



- Rare tiene varios títulos en cartera. Uno de los primeros puede ser **Killer Instinct 3,** como se recoge en su web, y **Donkey Kong Dolphin y Perfect Dark 2** podrían venir justo a continuación.
- Retro Studios, conocido "second-party" de Nintendo, también trabaja afanosamente en la máquina. Hay previstos un **juego de fútbol, otro de béisbol, un shooter 3D y uno de coches que ya tiene nombre, Thunder Rally.**
- Factor 5, la gente que ha hecho las herramientas de sonido de la máquina, ha dejado caer un nombre: **Thornado.**
- Silicon Knights, recién firmado su potente acuerdo con Nintendo, arriesga otro: **Too Human.**
- Y en el apartado de variedades, apuntamos un título deportivo de **Left Field, un proyecto de LucasArts, los nombres de Saffire y Picassio y una bomba: Metal Gear Solid 2.** Sí, Konami se lo está pensando. Y ya hay un reguero de rumores...

EL TELEGRAMA

• La **Academia de Artes y Ciencias Interactivas** ha entregado sus premios anuales a la industria del videojuego. **Pokémon Snap** se llevado el galardón al juego infantil del año, mientras que **Star Wars Racer** ha arrasado en la categoría de juegos de carreras. • Los mentideros de Internet han recogido estos últimos días ciertos rumores sobre un enlace **Nintendo-Microsoft.** Parece que la compañía del Windows está haciéndole la corte a la gran N.• **Rod Cousens,** presidente de Acclaim International, ha manifestado que habrá versiones de sus juegos con licencia **Ferrari** para Game Boy Advance y Dolphin.• Avances sobre **Game Boy Advance:** su nombre es provisional y seguro que cambia cuando sea anunciada oficialmente, y por lo que parece tendrá cuatro botones de acción. • Recibamos al nuevo "second party" de Nintendo para Dolphin. Se llama **NDCUBE,** y es el resultado de la inversión de Nintendo en la compañía japonesa Dentsu.

Ridge Racer 64: lista de premiados

Ganan un cartucho y un Rumble Pak para N64

Ana I. Arce Ruzo	Asturias
Pablo Nicieza Martínez	Asturias
Clara Gómez García	Badajoz
Miguel Abréu Bonnin	Baleares
Rafael Munar Llabres	Baleares
Jesús Sánchez Delgado	Barcelona
Adrián Urbano León	Córdoba
Lorenzo A. Aragón Algarra	Córdoba
Raúl Fernández Fernández	León
Saúl Villazala Fernández	León
Alejandro Ortiz Rivas	Madrid
Daniel Bello Valle	Madrid
Carlos Llanos González	Madrid
Sergio Fontecha Fernández	Madrid
Javier Galán Pomposo	Madrid
Francisco Martínez Rivera	Murcia
Adrián Sánchez Mendoza	Murcia
Xabier Ortiz de Landazuri	Navarra
Gaizka Iriarte Roncales	Navarra
Enrique R. Lage Moraña	Pontevedra
César Domínguez Viola	Valencia
Cristóbal Sánchez Castillo	Sevilla
Luis A. Sánchez Barrantes	Toledo
Aitor Sáez Elorriaga	Vizcaya
Daniel Grande Arias	Vizcaya

E3, AÑO 2000. LOS JUEGOS
VERSIÓN NINTENDO 64

Una de las atracciones del año, el E3 americano, acaba de celebrarse en Los Angeles. A la gente de Nintendo nos ha dejado un sabor agridulce. El dulce lo ha puesto el catálogo de juegos más impresionante jamás visto para N64; la parte amarga se la llevan Dolphin y Game Boy Advance, las futuras consolas que no pisaron la moqueta del Convention Center.

COMPAÑÍA: RARE-NINTENDO TIPO DE JUEGO: AVENTURA 3D LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

BANJO-TOOIE

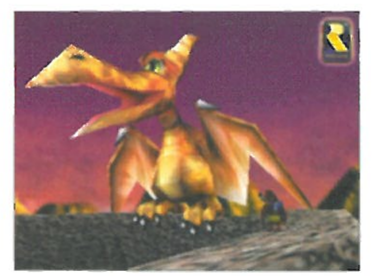
Vuelve la pareja más genial de la historia

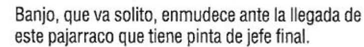
Como los tiempos cambian y no se sabe hasta cuándo dura el amor, esta vez Banjo y Kazooie podrán jugar por separado. Incluso podremos controlar a Mumbo Jumbo, el Shaman. Claro que éstas no serán las únicas novedades que nos traerá el juego. Nos moveremos en 8 nuevos mundos, combatiremos contra 10 jefazos...

Rare ha tirado de guión y tecnología para rematar la vuelta. En el guión está escrito que Banjo y Kazooie se puedan transformar en diferentes criaturas y objetos (un submarino, una furgoneta), que conocerán a 125 personajes diferentes y que disfrutarán de 40 habilidades distintas. La parte tecnológica ya se presenta sola con estas superpantallas, pero anotad también efectos de luz en tiempo real, banda sonora interactiva...









Banjo, que va solito, enmudece ante la llegada de este pajarraco que tiene pinta de jefe final.



Mumbo Jumbo se convierte en protagonista principal de la acción. Bienvenido, hechicero.







COMPAÑIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: RPG LANZAMIENTO: 2001

PAPER MARIO

Mario de dibujos animados

El añorado Mario RPG 2 por fin encuentra hueco en la agenda de Nintendo. Cambia el nombre, pero no la filosofía. Escenarios que parecen pintados a mano, toque dulce y aventura sin parar.

Tiene look 2D pero está ambientado en un mundo en tres dimensiones. Fabulosamente ambientado. Y este escenario reunirá la acción de un beat'em up junto a intensos combates en formato RPG. Los americanos lo tendrán a finales de diciembre. Nosotros, el año que viene.





En la historia participarán los mejores amigos (y enemigos) del bigotudo fontanero.



COMPAÑÍA: TITUS TIPO DE JUEGO: AVENTURA-LUCHA LANZAMIENTO: JULIO

HERCULES

La serie de televisión, pronto en tu Nintendo

Clavadito, nos han dicho que es. Pero no en la línea *fea* de aquel Superman, sino radiante. Eres Hércules, el hijo de Zeus, y debes liberar a tu padre de las garras de su hermano Ares, el dios de la guerra. Durante tu aventura te ayudarán algunos personajes de la serie, que además podrás controlar. Ánimo valiente, te esperan 12 mundos en perfecto 3D con la antigua Grecia como fondo.

Hercules no será un simple paseo por el parque con alguna que otra escaramuza, sino que además nos desafiará a resolver puzzles, localizar ciertos ítems y dialogar con el personal de la zona. Hablan maravillas además del sistema de combate, que incluirá cuatro ataques mágicos y la opción de llamar a nuestros amigos cuando lo necesitemos.



Parece que el control será uno de los puntos a favor del juego. Simple, sencillo y eficaz.



Entre la variada gama de movimientos a disposición de Hercules, estará también la natación.



El desafío incluirá lucha de titanes contra cinco feroces monstruos. Qué tal el primero.



Los majestuosos escenarios dejan bien claro el fenomenal trabajo de Titus a nivel gráfico.



COMPAÑÍA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: AVENTURA-ACCIÓN LANZAMIENTO: 2001

KIRBY 64

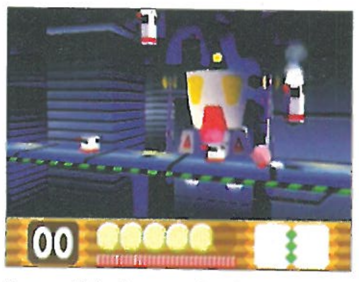
Cuidado, que rebootooo...

El gordinflón rosa vuelve a los escenarios,en exclusiva para Nintendo 64. Volando, flotando, rodando, Kirby regresa para salvar su delicioso mundo con la parafernalia usual. Mucha simpatía y una habilidad especial para interactuar con los rivales.

Que no es ni más ni menos que la capacidad de succionar a sus enemigos, para copiar sus ataques y cargárselos fácilmente. Trabajo no va a faltar. Habrá alrededor de 50 tipos diferentes de criaturas, y ya que estamos de números, seis bonitos planetas sobre los que descargar una variada gama de sutiles movimientos. Recibamos, pues, con un fuerte aplauso el estreno de Kirby en el mundo de las tres dimensiones. Oye, y es casi tan bonito como lo de Mario, eh.







El nuevo Kirby tiene una pinta fascinante, y los escenarios están para comérselos.

COMPAÑÍA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: ESTRATEGIA LANZAMIENTO: OCTUBRE

STARCRAFT 64

Llega el "bestseller" de la estrategia

Los fans de la estrategia en tiempo real están de enhorabuena. Por fin se acerca el juego más laureado del género, versionado por sus propios creadores, Blizzard Entertainment.

La versión N64 incluye todas las misiones y unidades del original, más nuevos objetivos y powerups creados en exclusiva. En total, 50 campañas, que jugaremos de forma diferente según el bando que elijamos. Terrans, Protos y Zergs, cada uno tendrá su propio set de unidades, armas y habilidades. Nada, que si te gusta la estrategia, pronto tendrás dos tazas.







El argumento de Starcraft va cobrando vida a medida que jugamos, y eso significa giros inesperados en el guión.

COMPAÑIA: RARE-NINTENDO TIPO DE JUEGO: AVENTURA-ACCIÓN LANZAMIENTO: 2001

DINOSAUR PLANET

El juego que reúne todos los conocimientos de Rare

La última de Rare tiene lugar en un recóndito planeta poblado por dinosaurios. Sus protagonistas son dos guerreros llamados Sabre y Krystal, que junto a sus colegas dinos Kyte y Tricky, lucharán por salvar el planeta de una poderosa fuerza que amenaza con destruir el universo. El argumento, ya veis, en la línea de Rare. Lo de dentro... lo de dentro será lo más sorprendente jamás concebido.

Lo de dentro será una combinación increíble de tecnología y sabiduría. Una aventura que recordaremos por su variedad y profundidad. Que nos enfrentará a los triceratops más terribles y en la siguiente escena nos pondrá a los mandos de una especie de podracers. Por otra parte se han incluido horas de diálogos combinadas con increíbles animaciones faciales de los protagonistas. Lástima que no podáis "oír" estas pantallas, pero al menos podéis deleitaros con los gráficos.





La variedad será uno de los factores clave. Nos enfrentaremos a situaciones muy diferentes.





La mecánica de movimientos será bastante similar a la planteada en Ocarina of Time.







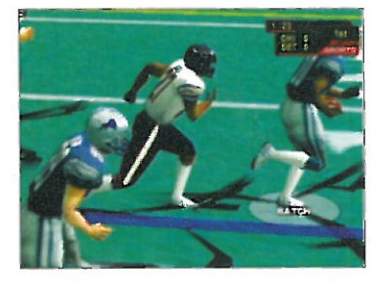
COMPAÑIA: ACCLAIM TIPO DE JUEGO: FÚTBOL AMERICANO LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

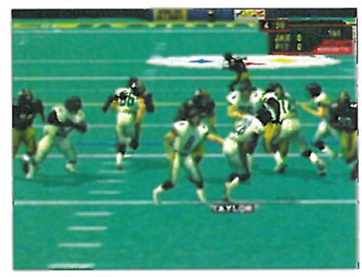
NFL QBC 2001

El fútbol americano es así (digo yo)

Acclaim vuelve a la carga con uno de los mejores cartuchos de fútbol americano que veréis en Nintendo 64. Se trata de la última edición de NFL Quaterback Club, una golosina para los fans de este deporte.

Si os gusta el fútbol americano, estáis de suerte. Llega la edición 2001 de todo un clásico de este deporte, y estad preparados porque lo tiene todo para arrasar. ¿Por ejemplo? Pues 5 modos de juego, 31 jugadas específicas y la posibilidad de crear las nuestras, cámaras configurables, todas las funciones de manager imaginables y un nivel gráfico y unas animaciones absolutamente increíbles.





El juego contará con una Inteligencia Artificial que simulará encuentros reales d ela NFL.

COMPAÑIA: CAPCOM TIPO DE JUEGO: ACCIÓN RPG LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

MEGA MAN 64

Su aventura más épica

El megahéroe de Capcom está a punto de conseguir un record de guinness. Sólo faltaba una versión para N64 y ya la tenemos aquí. Y además promete.

Mega Man 64 combinará la clásica acción de este superhéroe con la profundidad de un RPG. El caballero azul deberá explorar enormes mundos en 3D con el objetivo de encontrar un gran tesoro. Gráficos de lujo, acción y movilidad completarán lo último del megahombre.







A Mega Man no sólo le veremos esta vez saltando y disparando, sino además embarcado en una aventura muy "rolera".



COMPAÑIA: CAPCOM TIPO DE JUEGO: SURVIVAL HORROR LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

RESIDENT EVIL ZERO

El germen de la historia. Cómo ocurrió todo

Si estáis preparados, nos gustaría responder a todas vuestras incógnitas. Qué pasó realmente antes de que todo el pueblo se convirtiera en zombies, por qué sucedió todo. Esto es lo que Capcom va a desvelarnos con su Zero, la "precuela" de RE2.

Se pudo jugar en la feria, y su aspecto era bastante completo, pero parece que no lo tendremos aquí al menos hasta final de año. Qué cosas nos impresionaron más: primero el giro de 180º que pueden dar los personajes (Rebecca y Billy), eso salvará muchas vidas; después, que el control era con el pad digital; y en último lugar, antes de cascar, que los zombies te aprietan desde cualquier lugar y en cualquier momento.



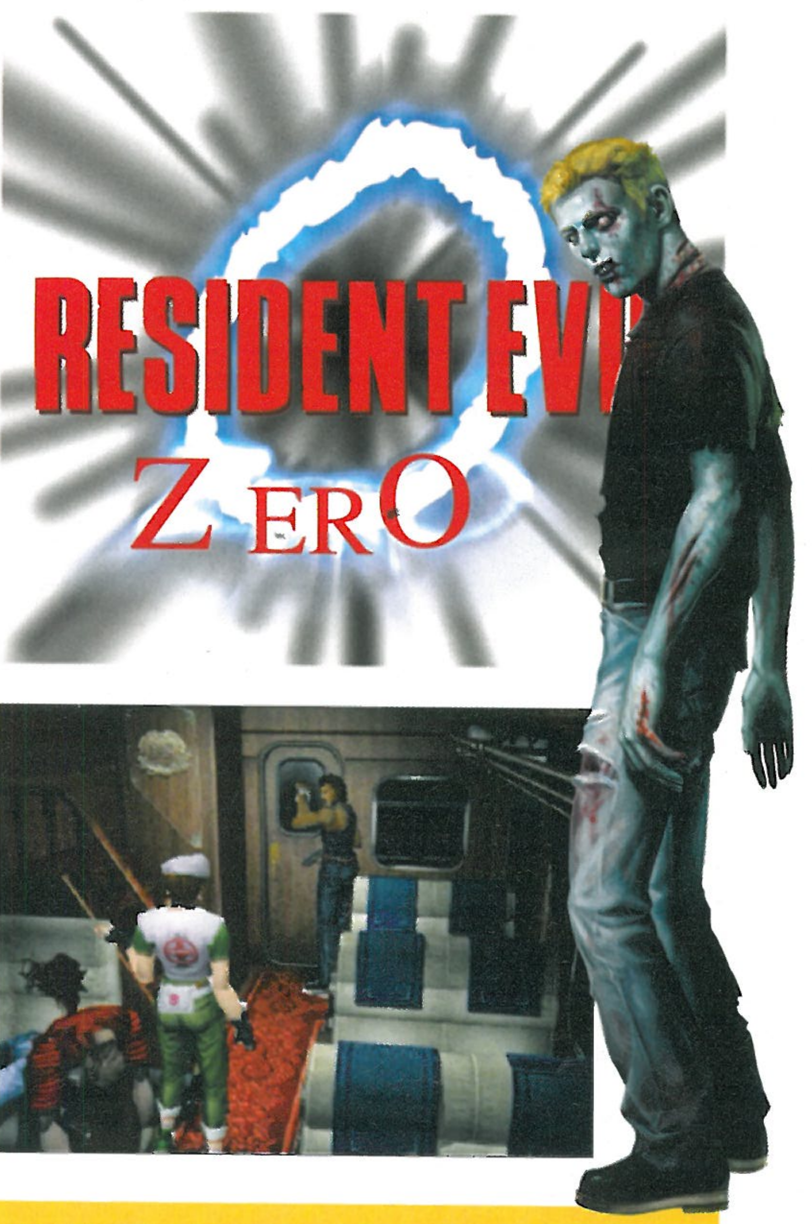




Una de las grandes novedades será la posibilidad de cambiar de personaje cuando queramos.



La acción comienza en el tren, de donde por cierto no parece muy fácil salir.



COMPAÑIA: LUCASARTS TIPO DE JUEGO: SHOOTER AÉREO LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

STAR WARS BATTLE FOR NABOO

La superlicencia ataca de nuevo

LucasArts y Factor 5 lo habían desvelado días antes de que empezara el show. Es el segundo juego exclusivo sobre el Episodio 1, y esta vez se ha decidido "volver a los orígenes" con un shooter aéreo muy en la línea de Rogue Squadron.

La Federación de Comercio ha invadido Naboo, y un pequeño grupo de rebeldes, liderado por Gavyn Sykes, se apresta a contraatacar. Así empieza el vertiginoso arcade que tiene casi a punto Lucas, una fenomenal batalla que transcurrirá a través de 16 enormes niveles en los que combatiremos sobre diferentes tipos de vehículos. Aunque se ha utilizado como base el engine de Rogue Squadron, hay tantas mejoras como para considerarlo nuevo. La opción de ajuste dinámico de dificultad es buena prueba: el juego evalúa la habilidad del usuario y pone las cosas más fáciles o difíciles durante la batalla.





Pilotaremos diferentes vehículos: desde un N1 Starfighter a un cañonero robado.





Battle for Naboo supera gráficamente a Rogue Squadron. Tiene un aspecto de lo más atractivo.

COMPAÑIA: INFOGRAMES TIPO DE JUEGO: CARRERAS LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

INDY RACING 2000

Más velocidad para tu consola

Paradigm Entertainment vuelve a las carreras de la mano de Infogrames, con un cartucho dominado por la Fórmula Indy, algo así como la versión americana de la F-1.

Participan en la aventura 20 pilotos reales de la Indy Racing League, incluido el ganador del año pasado, Kenny Brack. Se disputarán el campeonato en los 9 circuitos oficiales. Además el juego contará con 8 pistas de "fantasía" donde correremos con otro tipo de autos. Puede que esté listo en verano.





Las creaciones de Paradigm siempre han destacado por su nivel de realismo. Esta también.

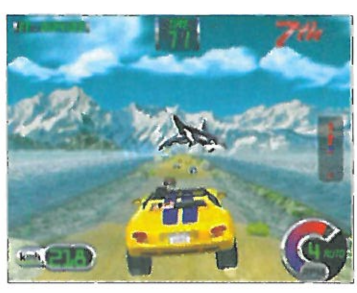
COMPAÑIA: MIDWAY TIPO DE JUEGO: CARRERAS LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

CRUIS'N EXOTICA

Desde el planeta Marte a la mismísima Atlántida

Tercera entrega de la serie "Cruis´n", y más fantasía si cabe para el argumento. Esta vez las carreras se celebrarán en lugares tan exóticos como un glaciar en Alaska o la ciudad perdida de la Atlántida.

Y así hasta 12 circuitos en los que no sólo disfrutaremos de la velocidad acostumbrada, sino además de un nuevo parque móvil, gráficos muy cuidados y la opción de configurar coches y conductores. Ahí es nada. De fechas, eso sí, ni hablamos.



Como su nombre indica, este año toca correr en circuitos la mar de exóticos.



Las cabriolas, derrapadas y demás concesiones arcade volverán a la pantalla con el nuevo Cruis.

COMPAÑIA: THQ TIPO DE JUEGO: ACCION LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

POWER RANGERS

La coalición arcoiris, lista para salvar el mundo

Seguro que recordáis a los Power Rangers, un grupo de chavales con trajes superpoderosos que luchaban por salvar el mundo en una exitosa serie de televisión . El penúltimo capítulo tendrá lugar en tu Nintendo 64, con un arcade que ha levantado muchas expectativas. ¿Quieres saber por qué?

Es fácil. Primero porque puedes controlar a cualquier Ranger, y eso supone rescatar a la gente de las garras de los monstruos, conseguir increíbles poderes y, si apuras un poco, hasta controlar un megazord. Además, de serie, los chicos vienen con sus propios vehículos (una ambulancia, un coche de bomberos...), que necesitarán en ciertas fases. Ya sabes, si eres fan de estos chicos, prepárate para el retorno.



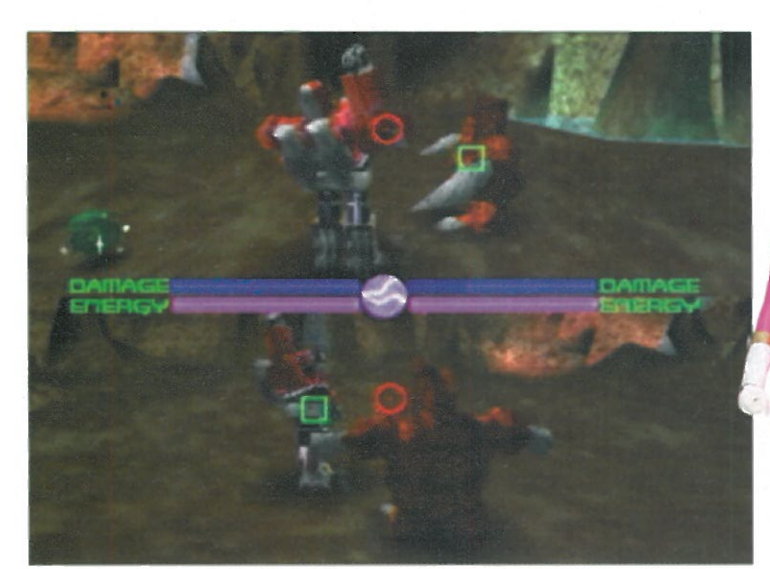




La aventura se dividirá en varias secciones, y cada una tendrá su propia jugabilidad.



A pie o en auto, los Power Rangers afrontan su nueva temporada con un renovado look.





La forma de avanzar en el juego será a través de una especie de cómic interactivo. Escenas como éstas asaltarán el juego cada vez que terminemos una misión o consigamos un objetivo importante.

COMPAÑIA: ACCLAIM TIPO DE JUEGO: ACCION 3D LANZAMIENTO: AGOSTO

TUROK 3

La gran bomba de Acclaim para este año

Acclaim va a tirar la casa por la ventana en el último Turok. La revolución empieza con un entorno gráfico impresionante, el mejor de la saga, y continúa con dos nuevos héroes, enemigos más listos que nunca y un desarrollo muy original.

La aventura se estructurará en cinco mundos, cada uno totalmente diferente al anterior. Se ha reducido el tamaño de los niveles, buscando mayor carga de acción: Que no estemos demasiado tiempo sin hacer nada. Tendremos que pelear contra 40 tipos diferentes de enemigos, aunque esperamos que el arsenal de 24 armas a nuestra disposición nos lo ponga más fácil. Atentos también al modo multijugador que promete sorpresas.







El juego será tan oscuro como de costumbre, aunque esta vez nos dará más miedo.



Un nuevo argumento, cargado de sorpresas y giros inesperados, dará vida a Turok 3.



¡¡40 tipos diferentes de enemigos y yo con estos pelos!!



COMPAÑIA: TITUS TIPO DE JUEGO: ACCION PLATAFORMAS LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

BLUES BROTHERS 2000

¿Has escuchado ya lo último de Elwood Blues?

Elwood está de vuelta. Dan fe de ellos los chicos de Titus y Player 1. Ataviado con traje negro y gafas oscuras, está listo para causar estragos. De momento se ha propuesto reunir a toda la banda y "castigar" sin piedad al personal.

La acción combinará exploración, fases de scroll lateral y pruebas musicales. No sólo porque haya que recuperar notas, sino además porque aprenderemos canciones y bailecitos. Cinco mundos, cada uno con otros tantos niveles, darán forma a un plataformas aventurero de diseño afable y simpático. Mucho por descubrir.







A lo largo de la aventura nos las veremos también con tipos que no atienden a razones.







El juego tiene un delicioso aspecto gráfico. Mola el personaje, mola el entorno, mola todo.

COMPAÑIA: LUCASARTS TIPO DE JUEGO: ACCION AVENTURA LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

INDIANA JONES

Bienvenido a Nintendo, Indy

La máquina fue un ingenio creado en la Torre de Babel. Su poder era tal que tuvieron que dividirla en cuatro trozos y diseminarlos por el mundo. Una de las piezas ha salido a la luz, y rusos y americanos ya se están pegando por ver quién descubre antes el misterio. Los yanquis cuentan en sus filas con Indiana Jones...

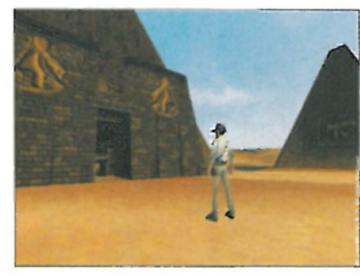
Y su aventura tendrá lugar en N64, de estreno. Un juego que contará con las piezas del original, en forma de texturas y polígonos, y que sabrá satisfacer al usuario de consolas gracias a su control tipo Zelda. Tendréis 16 niveles para disfrutar de las aventuras de Indiana, lo que significa resolver innumerables puzzles, pilotar variados vehículos, burlar a los rusos y enfrentaros a jefes finales de aspecto mitológico.



Indiana es un tipo muy activo. No sólo le al coco, sino que está licenciado en educación física.



Las imágenes que ha sacado a la luz LucasArts ofrecen un aspecto muy próximo a la versión PC.



El juego podría estar disponible este otoño en USA, pero ya veremos qué pasa en Europa.



Visitaremos lugares mitológicos y rodeados de encanto y misterio. Si te gusta viajar...



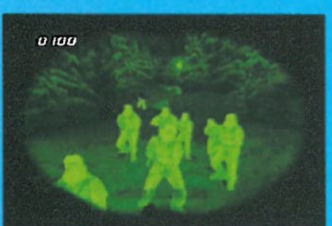
COMPAÑIA: EA TIPO DE JUEGO: ACCION 3D LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Vuelve Bond, de la mano de Electronic Arts

El agente secreto más popular regresa a Nintendo 64 con un arcade que combina acción subjetiva y mucha estrategia.

Además, para triunfar aquí será necesario tener la boca cerrada la mayoría del tiempo. Silencio (aunque se han diseñado un montón de "samples"), o las alarmas saltarán y tendremos que utilizar una de las 40 armas (incluimos los típicos gadgets de espía), que EA ha puesto a nuestra disposición. Basada en la última de Bond, el juego promete ser una experiencia cinematográfica... y superar a GoldenEye. Hay que verlo.







Las pantallas muestran un aspecto gráfico bastante cuidado, y una línea de acción inspirada en el famosísimo GoldenEye.

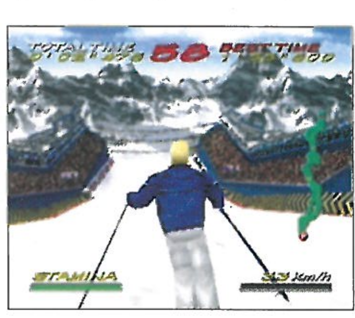
COMPAÑIA: IMAGINEER TIPO DE JUEGO: NIEVE LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

BIG MOUNTAIN 2000

Tiene nieve, hielo, se bate y... ¡a esquiar (o surfear)!

Esquí y snowboarding en el mismo cartucho. Dos por el precio de uno es lo que ofrece Imagineer en su última contribución a Nintendo 64.

La oferta es atractiva, aunque por aquí sudan hasta los pingüinos. Así que podremos elegir entre varios esquiadores y otros tantos surferos, ataviados con ropajes a nuestro gusto, y enviarlos a las laderas nevadas para que disfruten del descenso y mientras sumen puntos a nuestro casillero en forma de piruetas y combos. Habrá varias pistas y recorridos, para que no nos aburramos, además de bastantes modos de juego. En cuestiones técnicas, como podéis ver, tampoco anda mal, así que a ver si pronto nos confirman su lanzamiento, vamos.



Es el primer juego donde podremos elegir entre esquiar o surfear en la nieve.



Recuerda mucho a 1080 y a snowspeeder, título que no llegó a ser en Europa.

C… ÍA: UBI SOFT TIPO DE JUEGO: ACCIÓN AVENTURA LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

DONALD DUCK

El pato de Disney salta a las tres dimensiones

El pato más famoso de la Disney estrena aventura tridimensional en Nintendo 64. Un cartucho con plataformas, habilidad, acción y hasta el carácter de Donald. Sí, su peculiar carácter, que será determinante a la hora de jugar. No es lo mismo pato enfadado que pato contento.

Esto es lo que los programadores han llamado jugabilidad dinámica, un término muy bonito que relaciona la habilidad del pato con su humor. Según lo acobardado, enfadado o molesto que esté con los enemigos, utilizará unos movimientos de ataque u otros. Donald Duck correrá sobre el engine optimizado de Rayman 2, lo que garantiza suavidad en el manejo y sencillez de control. Desde luego además el aspecto que ofrece es bestial, un marco incomparable para ir en busca de nuestra querida Daisy.

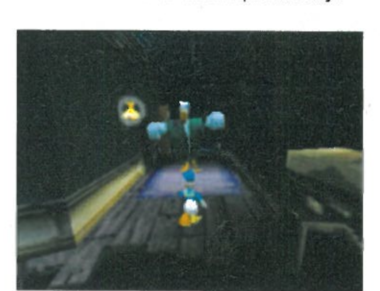
Los gráficos están hechos en plan dibujo animado y una maestría insuperable.



Viajaremos por un montón de localizaciones diferentes en busca de nuestra querida Daisy.

Donald Duck Quack Attack supone el estreno del Pato de la Disney en el universo 3D.

El juego combinará fases en 3D con otras en dos dimensiones igual de atrayentes.





COMPAÑÍA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: TENIS LANZAMIENTO: DICIEMBRE

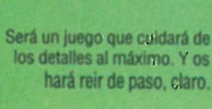
MARIO TENNIS

Es fontanero, golfista, tenista y conquistador

Mario cambia de deporte a una velocidad de vértigo, y ahora, tras demostrarles a Sergio y a Tiger que él es mejor, se ha ido a las pistas de tierra batida y ha retado a su banda a un partido de tenis. Pero Mario no contaba con la presencia de Waluigi, el campeón de tenis, antihéroe de Luigi...

Fue uno de los platos fuertes del E3. De nuevo la pandilla encandiló al público con un juego de tenis como sólo Nintendo sabe hacer. Tan realista como el primero pero arcade como ninguno. Wario, Luigi, Mario, la princesa... están todos. ¿Todos? Uno más por favor. Se llama Waluigi,es hermano de Luigi y tiene una potencia en el brazo que ya quisiera Moyá. Él nos lo va a poner muy difícil, pero tiempo hay para entrenar...





Será un juego que cuidará de los detalles al máximo. Y os hará reír de paso, claro.



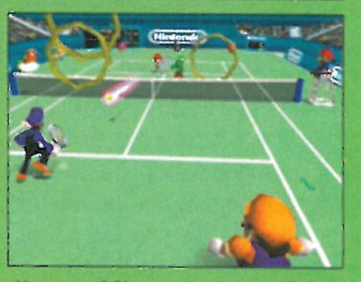








Una de las claves será esta especie de bolas especiales, capaces de romper las cuerdas.



¿Y esos aros? Sí, ya nos imaginábamos que sería cosa de un modo de juego especial.

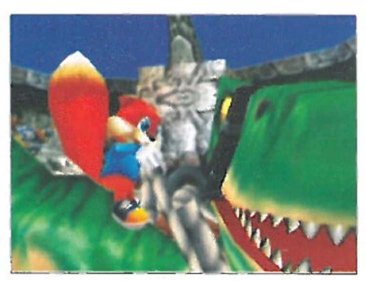
COMPAÑIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: ACCION AVENTURA LANZAMIENTO: 2001

CONKER BAD FUR DAY

El nuevo y flipante mundo de Conker

Conker ha cambiado radicalmente de aires. De la ardillita feliz ya no queda nada. Una mala noche y todo se ha ido al traste. Y perdida la inocencia, Conker se enfrenta al peor día de toda su existencia. Un día para mayores de 18 años.

El nuevo Conker es irreverente, burlesco y sarcástico. Protagoniza una aventura sin pies ni cabeza en la que se verá metido en las situaciones más complicadas. En un mundo donde todo el mundo parece ir a lo suyo, hasta que Conker lo lía todo. ¿Estáis un poco liados, verdad? Bueno, pues quedaos con la lista de expresiones que pondrá la ardilla para hacer ver que está contenta o que va a cascaros, y quedaos también con el modo mutijugador y modos especiales en equipo, que van a arrasar.



¿Recordáis el filme Un día de furia, de Michael Douglas? Pues aquí igual, pero con Conker.



Aquí todos hablan con todos, y hasta se insultan. Ojalá llegue traducido... y doblado.



Técnicamente los chicos de Rare han vuelto a demostrar su pericia en Nintendo 64.



Uno de los capítulos parece sacado de Salvad al soldado Ryan. Tal cual, vamos.



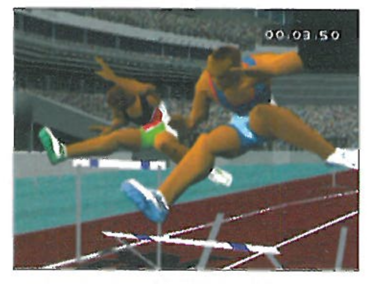
COMPAÑIA: EIDOS TIPO DE JUEGO: DEPORTIVO LANZAMIENTO: AGOSTO

SYDNEY OLYMPICS 2000

El juego oficial de las olimpiadas de Sydney

El primer resultado de la megalicencia que ha firmado Eidos con International Sports Multimedia es este Sydney 2000, el único juego que cuenta con el sello oficial de las olimpiadas.

Además de otras alucinantes características, Sydney 2000 es el juego que más competiciones olímpicas ofrece, con una lista que incluye 100 metros libres, levantamiento de pesos o kayak, pasando por natación o ciclismo, entre otras. Habrá tres modos de juego: el arcade se basa en conseguir los puntos necesarios para acceder a la final; en Olympic tendremos que entrenar a un equipo de atletas, de 12 hombres, y hacerles ganar el oro. Es el modo más interesante ya que deberemos cuidar los niveles de energía de cada corredor y empezar desde las competiciones más bajas. El último modo, coaching, es simplemente entrenamiento.





Gráficos en alta resolución para la parte técnica. Será el mejor cartucho olímpico de la historia.

COMPAÑIA: THQ TIPO DE JUEGO: RPG ACCION LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

AIDYN CHRONICLES

Vive la magia de los mejores juegos de Rol

Está inspirado en los RPG de fantasía, y ofrece un argumento muy complejo, personajes siniestros, un arsenal de magia y un sistema de combate increíble.

Es la historia de un chico llamado Alaron, y de su viaje a través de montañas, desiertos y bosques en busca de su verdadero nombre, de su destino. Si queréis acompañarle, os espera un RPG de acción en la línea de Zelda, con ciclo de día-noche, docenas de ítems que comprar, vender y cambiar y un desarrollo no lineal que permite elegir por cuál de las pruebas empezar. Más de 40 horas de juego.





Por lo visto, hay hasta 10 personajes controlables, y lo que nos han dicho es que podremos llevar a cuatro al mismo tiempo.

COMPAÑIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: SURVIVAL HORROR LANZAMIENTO: 2001

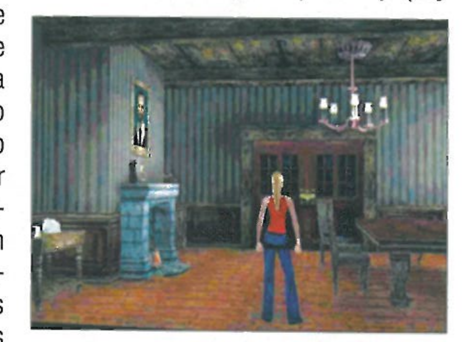
ETERNAL DARKNESS

Una de las mejores superproducciones de terror

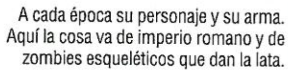
Cada nivel de esta espectacular producción de Silicon Knights es un capítulo de un misterioso libro en el que se esconde un secreto indescifrable. Cada capítulo transcurre en una época diferente y se juega con un personaje distinto, pero en todos vais a pasar el mismo miedo: mucho.

Es como una película, como estar viviendo tu propia película. Una aventura que nos lleva de viaje en el tiempo para enfrentarnos a un ejército del mal que quiere esclavizarnos. La aventura transcurre en diferentes épocas de la historia. En cada una controlamos a un personaje (hay siete) que a su vez dispone de su propio arsenal. Desde una espada romana hasta hechizos mágicos pasando por armas modernas. Pero la clave está en resolver puzzles, ya sea en el monasterio del siglo XIV o en un paisaje de la I Guerra Mundial. Darle al coco mientras recibimos los sustos más increíbles o disfrutamos de un sistema de cámaras que nos hace vivir la aventura como si estuviéramos dentro. Atentos a este juego, será de los que peguen.



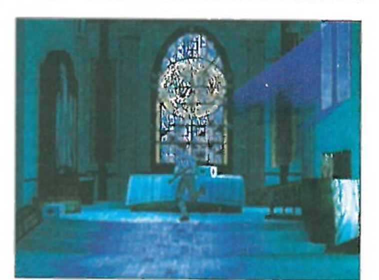






A cada época su personaje y su arma. Aquí la cosa va de imperio romano y de zombies esqueléticos que dan la lata.







Gráficamente es el juego más impresionante que hemos visto para Nintendo 64.



El sistema dinámico de luces contribuirá a dar forma a esta atmósfera de terror.

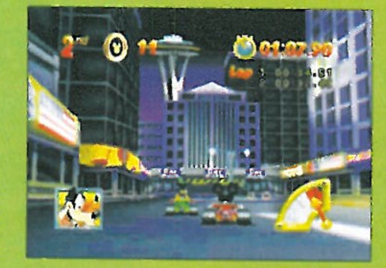
COMPAÑIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: CARRERAS LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

MICKEY´S SPEEDWAY USA

Mickey al volante, peligro constante

Los chicos de la Disney se mueven en Nintendo como peces en el agua. Hemos visto a Donald campando a sus anchas en un plataformas, y ahora le toca a Mickey y amigos ponerse al volante de divertidos karts con la misión de rescatar a otro de la banda, Pluto. Los artífices de todo, Rare.

La carrera transcurrirá por localizaciones típicamente americanas, como el parque Yellowstone, el Gran Cañón o las calles de Nueva York. Se estructura en cinco Grand Prix, cada uno con cuatro carreras. Los tres primeros GP están abiertos y se corren en cualquier orden. Para acceder al cuarto hay que finalizar los anteriores, y al quinto se entra cuando encontremos todos los ítems desperdigados por los anteriores recorridos. Es compatible con cuatro jugadores y estará listo para navidades en los Estados Unidos.





Mario Kart y Diddy Kong Racing han quedado atrás. ¡Viva Mickey Speedway USA!





Rare ha aplicado sus últimas técnicas en gráficos y sonido para dar vida a este atractivo racer.

COMPAÑIA: ACTIVISION TIPO DE JUEGO: ACCION LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

SPIDERMAN

Peter Parker lanza su tela de araña en Nintendo 64

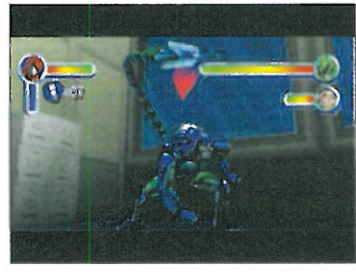
Tenemos nuevo héroe en la oficina. Se llama Spiderman, viene del cómic y su desarrollo corre a cargo de Neversoft, la gente que convirtió a Tony Hawk en un bestseller. Si nuestro sentido arácnido no nos falla, y a juzgar por las imágenes que hemos conseguido, estamos ante uno de los cracks de este año. O del siguiente.

Lo primero que llama la atención del juego son las animaciones de Spiderman. Neversoft ha captado a la perfección la fluidez de movimientos del héroe, respetando además su variada gama de acciones. De ello tendrá que responder ante Venom, Doctor Octopus y Carnage, que le persiguen sin tregua hasta en los videojuegos. La gran pelea, que tendrá más de aventura, se celebrará en conocidas localizaciones, como Nueva York o San Francisco, tanto en la zona de oficinas como en los bajos fondos. El diseño 3D impresiona, aunque lo más logrado es la ambientación. Magnífica.





Spidey tendrá que estar alerta y con el sentido arácnido conectado para avanzar sin problemas.



Los enemigos de Spiderman, tan famosos ya como él, han acudido a esta cita jugable.



Entre salto y escalada, peleas. Spidey tendrá que usar los puños bastante a menudo.



El juego está en 3D y Spiderman tendrá una total libertad de movimientos.



Desde sucios subterráneos a modernos edificios de oficinas, la ambientación será simplemente ejemplar.

El héroe da una cara fantástica. No sólo su aspecto es clavadito al del cómic, sino además toda la gama de movimientos será natural y creíble. No lo hemos dicho, pero la aventura es en tercera persona.

COMPAÑIA: THQ TIPO DE JUEGO: AVENTURA LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR



SCOOBY DOO

Scooby Doo, where are you?

Es uno de los juegos más genuinos que os hemos presentado. Bueno, más la serie, la verdad, que marcó un hito en la animación de los 70. Sí, ya sabemos que eres mucho más joven pero, ¿a qué has oído hablar de Scooby y su banda?

En el juego controlamos a Shaggy, el "cobardica" y destartalado del grupo. El argumento pasa por tres episodios de la serie de televisión más una nueva historia completamente original. En total, más de 12 escenarios diseñados en 3D con una pericia magistral y todo el glamour de la serie. Tal es la fidelidad, que se ha contado con las voces de los actores originales.



Shaggy y Scooby en plena acción, o sea huyendo de uno de los innumerables fantasmas.



El equipo al completo. Sniff, qué buenos recuerdos nos traen estas imágenes.



Los diseñadores han cuidado con gran mimo la ambientación.

El juego está basado en la serie de televisión, concretamente en tres episodios de los clásicos.

COMPAÑIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: ACCION RPG LANZAMIENTO: DICIEMBRE

ZELDA MAJORA´S MASK

Nintendo mueve ficha para arrasar en Navidad

Siete millones de cartuchos después (cifra de unidades vendidas de Ocarina of Time), Link regresa al "tajo". En su nueva aventura, que ya está a la venta en Japón y saldrá el 20 de noviembre en USA, emprende una peligrosa carrera contra el reloj para salvar al mundo -a otro mundo- de una catástrofe segura.

En el "otro mundo", la luna está a punto de despeñarse. Link tiene tres días y tres noches para evitarlo. La acción será en tiempo real, así que ojo al cronómetro. No te despistes porque ciertas cosas sólo ocurrirán por la noche, o por el día, o en un instante determinado. Otro de los aspectos que influirá en la nueva jugabilidad será el tema de las máscaras, del que seguro ya habéis oído hablar. Link se transformará en diferentes seres con ayuda de estos objetos, y adquirirá sus habilidades y poderes, además de la capacidad para descifrar algunos secretos.

Nintendo ya ha anunciado oficialmente que el nuevo Zelda utilizará el Expansion Pak obligatoriamente. Los 4 megas extra proporcionarán fluidez a las animaciones, dibujarán un entorno increíblemente realista y permitirán la presencia de varios enemigos simultáneamente en pantalla. Link, no te quejes, que te ayudaremos a darles caña.











Las máscaras transformarán completamente a nuestro personaje. Sólo le identificaremos por su típica capucha. Adquirirá sus habilidades e incluso podrá hacer uso de su instrumento típico.





El sistema de control será básicamente el mismo que en Ocarina of Time. Habrá nuevos elementos en juego, como nuevos objetos y nuevas funciones, pero sabremos adaptarnos enseguida,



La dimensión paralela donde transcurre la acción presenta un aspecto magistral. Se nota que es obligado tener Expansion Pak.









E3, AÑO 2000. LOS JUEGOS VERSIÓN GAME BOY COLOR

COMPAÑIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

DONKEY KONG COUNTRY

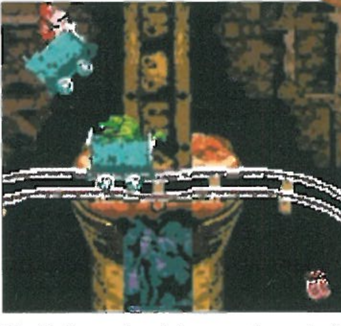
Igualito, igualito que la versión de Super Nintendo

Para los que se habían quedado con las ganas de más DK tras las tres entregas anteriores; para los que no han tenido oportunidad de jugarlo en Game Boy; y más aún para los que (error imperdonable), no habían oído nada sobre esta saga; a todos ellos Rare les dedica este Donkey Kong Country.

El juego que revolucionó el mundo de las plataformas, el primero que desplegó gráficos renderizados en una consola de 16 bits, anuncia su impecable conversión a Game Boy Color. El nuevo DKC recreará todos los niveles del original, fases, minijuegos y elementos jugables, y además añadirá un montón de extras. Podrás compartir la aventura con Donkey, Diddy, y otros parientes lejanos de los Kong como Cranky, Candy y Funky. No faltarán a la cita nuestros colegas Rhino el rinoceronte, Enguarde el pez espada o Squawks el loro, pero lo importante es que tendremos toda la magia de la saga en un cartucho de Game Boy.



Lo primero que llama la atención es el magnífico trabajo de coloreado.



Estará la famosa fase de las vagonetas, y además tendremos natación, cañón, supersaltos...



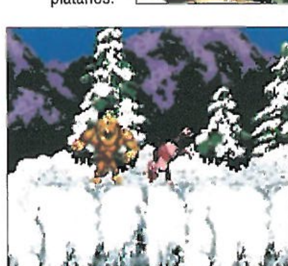
Dentro de ese barril puede estar Enguarde, el pez espada. Lánzate a por él.



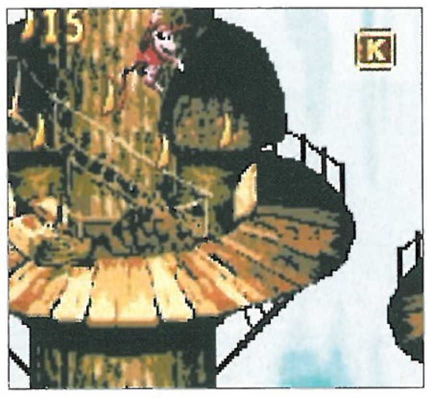
Con Rhino a los mandos, no habrá pared que se resista. Ah, y no te olvides de recoger los plátanos.



Nuestros monos favoritos dispondrán de los mismos movimientos y efectivos golpes que en la versión Super. Ya sabéis, rodarán, se colgarán de lianas, tirarán barriles...







El juego tendrá modos dos jugadores vía cable link, y será compatible con Game Boy Printer.

COMPAÑIA: TITUS TIPO DE JUEGO: ACCION AVENTURA LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

XENA

La princesa guerrera

Titus lleva muy adelantada la versión GBC de Xena. A diferencia del cartucho de 64 bits, éste será una aventura de acción con múltiples niveles de jugabilidad.

Lo está desarrollando la misma gente que trabaja en la versión de Hércules, y aprovechando la hermandad ya se ha anunciado que podremos intercambiar datos entre ambos vía puerto de infrarrojos. Por lo que se refiere al juego, será una aventura muy variada. Tendrá 16 misiones en las que nosenfrentaremos con elfos, centauros, sirenas y otras criaturas mitológicas. La primera impresión es muy positiva. Estas pantallas prometen bastante.





Xena se ha convertido en una megaestrella de la televisión y ahora también, gracias a Titus, de los videojuegos.



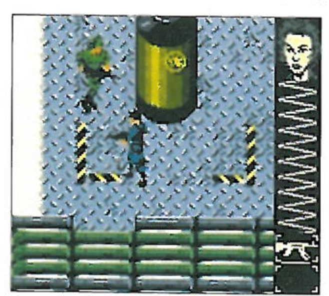
COMPAÑIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: ACCION LANZAMIENTO: AGOSTO

PERFECT DARK

Será perfecto, también en Game Boy

El juego de Rare ha competido duramente con DKC por llevarse al agua el título de mejor cartucho de Game Boy de la feria. De momento no hay ganador, pero sí mucha expectación, más aún después de ver lo que han sido capaces de hacer en Nintendo 64.

La clave de este juego reside especialmente en la mezcla de estilos de juego que propone, con arcade, acción, aventura, fases de conducción, minijuegos y muchos puzzles. Tienen el gusto de rodear el argumento con unas birguerías técnicas de tomo y lomo. Un ejemplo: Joanna Dark disfruta de la misma renderización que Donkey en el DKC que acabáis de ver y se mueve como si fuera real. Con muchos frames de animación. No es que los contáramos cuando estuvimos jugando con él, pero esa fue la impresión que nos dio. Un juego flipante.



El shooter 3D de Nintendo 64 se ha convertido en un cartucho de acción con vista 3/4.

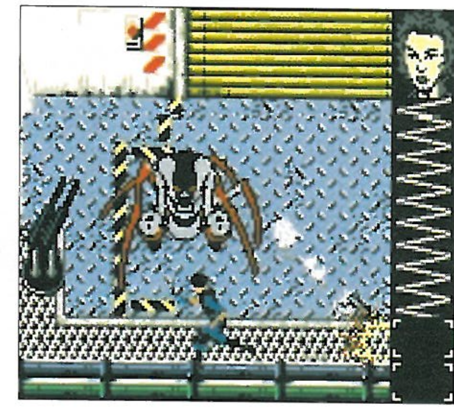




De la animación de Joanna se pueden decir muchas cosas, pero hay una palabra que la define como ninguna: consistencia. Tiene la cantidad de frames necesarios para hacerla creíble.



Las fases son muy variadas. Algunas nos proponen conducir, otras son en plan shooter, y de aventuras y con muchos puzzles...



El juego tendrá siete niveles, en los que tendremos que cumplir diferentes misiones. Se nos va a hacer largo...

COMPAÑIA: ACTIVISION TIPO DE JUEGO: LUCHA LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

X-MEN

Están todos los que son

Activision prepara en realidad dos cartuchos para GB con los X-Men de protagonistas. Uno es Mutant Academy, cuyas pantallas ofrecemos aquí; el otro se llama Mutant Wars, y tiene más de aventuras.

Mutant Academy es un arcade de lucha, como podéis comprobar. Os invita a que entrenéis a vuestro héroe preferido, aprendáis sus mejores movimientos y habilidades, para retar al resto de la banda. Por otro lado, en Mutant Wars tendréis la ocasión de uniros a los X-Men para salvar a la humanidad de los malvados mutantes. El primero podría estar listo en verano; el otro se anuncia para este otoño.







Elige héroe y escenario y prepárate para darle una tunda a los malvados mutantes.

COMPAÑIA: UBI SOFT TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

EL LIBRO DE LA SELVA

Mowgli tiene mejor color que nunca

Gracias al acuerdo alcanzado entre Ubi Soft y Disney, vamos a poder revivir las aventuras de Mowgli y sus compañeros de jungla en la pantalla de nuestra Game Boy Color.

Lo más interesante de este nuevo El Libro de la Selva es la manera en que se han trabajado los gráficos. Se pretendía una estética similar a la de la película original, de 1960. Echa un ojo a las pantallas y notarás algo extraño en la paleta de color: queda original y atractivo, ¿verdad? Por lo demás, en el juego se nos propone seguir las andanzas de Mowgli desde que es abandonado con los lobos hasta que se hace adulto. Serán cinco niveles en los que además de practicar todos los saltos posibles, arrojaremos bananas, escalaremos, nadaremos...







Fenomenal el trabajo de los diseñadores de Ubi a la hora de colorear el juego. Tiene una plasticidad total.

COMPAÑIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: RPG LANZAMIENTO: 2001

ZELDA: TRIFORCE SERIES

Llega la nueva trilogía... de Miyamoto

La primera entrega de esta trilogía se presentó en el E3. El cartucho en cuestión se llama Mystical Seed y aquí tenéis todas las pantallas que pudimos conseguir. El juego está muy en la línea de Links Awakening, aunque nos recibirá con nuevos mundos, más secretos y simpáticos personajes por descubrir.

En Mystical Seed, de nuevo Link tiene que salvar todo lo salvable. Desde princesas a reinos. Gannon amenaza con el caos meteorológico si no encontramos la "vara de las cuatro estaciones" y no es plan quedarnos congelados. La misión requerirá saltar entre dos dimensiones, dialogar con tribus desconocidas -como la de los Uras, que nos prestará su ayuda- o trabar amistad con algunos animalejos que no nos arrepentiremos de conocer: un oso, un pez, ¡¡un canguro boxeador!! Y todo esto será sólo el principio. Dos cartuchos más esperan a lo largo del 2001. La pregunta es: ¿cómo, de qué forma estarán interconectados?

La nueva aventura de Zelda conserva las líneas básicas del fenomenal Links Awakening.

Durante la aventura, algunos animalejos, como este oso, nos echarán una mano.





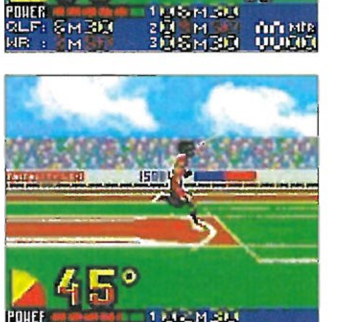

COMPAÑIA: UBI SOFT TIPO DE JUEGO: DEPORTES LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

CARL LEWIS

El rey del atletismo

Estelar y muy completo,el nuevo juego deportivo de Ubi cuenta con la presencia y los records del atleta "de las nueve medallas".

La competición se ha estructurado en varios torneos para darle vidilla al juego. Primero modo arcade, con 10 pruebas de atletismo. Si las superas, te enfrentarás al decathlon, y si tus puntuaciones son superiores a las del propio Lewis, podrás retarle en un modo especial de juego. Suena bien y se ve mejor. Los gráficos son de calidad y prometen animaciones de lo más realista. Pronto lo veremos.



El juego te permite guardar las mejores puntuaciones y traspasarlas vía infrarrojos.





COMPAÑIA: UBI SOFT TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

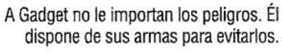
INSPECTOR GADGET

El detective multiusos

Por fin una aventura a su medida. El bueno de Gadget está a punto de estrenarse en el mundo de los videojuegos con un cartucho tan loco como él.

A lo largo de cinco mundos, probaremos los cacharros más absurdos. El objetivo: salvar al mundo de las garras del Dr. Claw. Y lo más loco: que nos convertiremos en Gadget, y tendremos licencia para utilizar sus patines, piernas con muelles, sombreros con martillos, gadgetohelicóptero y demás piezas del arsenal. El espíritu es plataformero, aunque cruzado con algún que otro puzzle, y su aspecto recuerda a las últimas producciones de Ubi por la calidad de sus gráficos. ¡El Inspector Gadget está aquí y no hay nadie tan loco como él!





A Gadget no le importan los peligros. Él dispone de sus armas para evitarlos.



COMPAÑIA: UBI SOFT TIPO DE JUEGO: ACCION LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

DINOSAUR

Nueva fiebre por los dinos



La vida es pacífica para Aladar y su amistosa familia de Lemures. Hasta que un meteorito choca con la Tierra y se ven forzados a desplazarse a un lugar donde la comida y el agua escasean, y los Velocirraptores campan a sus anchas.

Este es el argumento de la última película de Disney, que se estrenará en Europa durante las navidades. En el juego deberemos combinar las habilidades físicas de los tres héroes para luchar contra los dinosaurios hostiles y alcanzar la prometida Tierra de los Nidos. Tenemos que atravesar 4 universos con cuatro tipos de misiones diferentes. Y entre tanta acción, Dinosaur propone que nuestros personajes evolucionen según vayan ganando combates, vaya, estilo RPG.



Además del innovador sistema de juego, Dinosaur ofrece gráficos ricos y coloristas. Y no olvidarse del potencial de una licencia Disney.

COMPAÑIA: THQ TIPO DE JUEGO: AVENTURA LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

RUGRATS IN PARIS

Más películas, por favor



Los Rugrats son protagonistas por partida doble en Game Boy. Acaban de estrenar en USA su Totally Angelica, y ahora anuncian conversión de su próxima película, Rugrats in Paris.

La panda ha viajado hasta el parque de atracciones Euroraptarland, en París, para ayudar a su robótico amigo Stu. La idea es ir consiguiendo piezas para repararlo, a lo largo de los 16 niveles de que consta el juego. ¿Y cómo las conseguiremos? Pues participando en minijuegos, que para eso estamos en un parque. Como una galería de tiro, pilotando karts, y eso sin dejar a un lado las plataformas.



La película se estrenará durante el verano en USA. Los fans de esta pandilla tan simpática no podrán pasar sin verla, y sin jugarla.



COMPAÑIA: THQ TIPO DE JUEGO: BALONCESTO LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

NBA LIVE 2000

Un clásico de la canasta



La última versión de uno de los clásicos del basket está a punto de aterrizar en la portátil. Viene avalado con la licencia de la liga y los jugadores más poderosos del mundo.

Los fans del baloncesto portátil estarán de enhorabuena, porque el nuevo NBA de THQ promete revolucionar el género. Desde la casa se anuncia que tendrá los mismos ingredientes que la versión grande, incluyendo perspectiva isométrica y jugabilidad. Habrá cuatro modos de juego para elegir: práctica, exhibición, campeonato desde la línea de tres y torneo. El partido estará perfectamente ambientado, gracias no sólo a los detalles de la pista sino también a la participación del público.





¿A quién no le apetece vivir la emoción de la próxima liga NBA en la portátil?

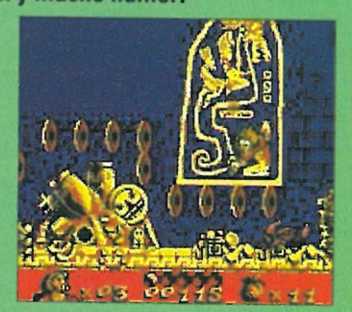
COMPAÑIA: UBI SOFT TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

THE ROAD TO EL DORADO

Lleva la firma de Spielberg

La película va a pegar muy fuerte. Cuenta la historia de dos simpáticos estafadores, Tulio y Miguel, que parten desde España hacia un viaje épico en busca de un sueño llamado El Dorado. Tiene magia, emoción y mucho humor.

El juego utilizará los mismos ingredientes. Los desarrolladores de Planet Software (Spirou) han puesto toda la carne en el asador para recoger la magia e hilaridad de la película. Será un viaje excitante, acompañando a estos dos pilluelos desde España hasta la ciudad Maya llena de tesoros.





Al principio del juego podremos elegir protagonista.



Viviremos todo tipo de situaciones arriesgadas.



El viaje se desarrollará a lo largo de cuatro grandes fases.

COMPAÑIA: CAPCOM TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

MEGAMAN X

Y el caso es que ya le estábamos echando de menos

Prolífico y superdotado, el megahéroe de Capcom da un nuevo paso en Game Boy Color. Acabáis de verle en Nintendo 64, también con la X detrás pero de otra guisa. Aquí la cosa va más de saltos, plataformas y peleas contra jefes finales.

Un nuevo argumento, con nuevos enemigos y aliados, dará vida al héroe azul de Capcom en la portátil. Esta vez se trata de salvar al mundo del caos provocado por las malas artes de un hacker. La acción está basada en las series originales de Super Nintendo, aunque desde luego su aspecto os recordará a los cartuchos de NES por su definición gráfica y riqueza de colores. El chaval podrá correr, saltar, escalar, rebotar contra las paredes y, en un alarde de facultades, hacerse con el armamento de los jefes finales. Sí, bueno, pero antes tendrá que acabar con ellos.





El aspecto del juego recuerda a las versiones de NES, incluida la definición de Mega Man.

COMPAÑIA: NINTENDO TIPO DE JUEGO: RPG LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

CRYSTALIS

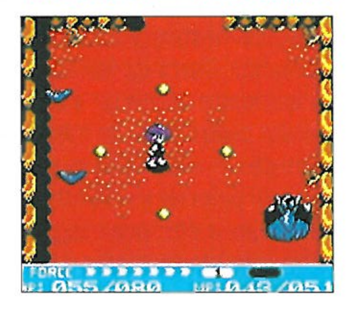
Rol estilo Zelda



Más conversiones de clásicos, que está de moda. NST, los de Ridge Racer, le han dado una vuelta a este título de NES. Han añadido escenas cinemáticas, voces digitalizadas y nuevos gráficos.

Al estilo Zelda, nuestro objetivo es recuperar las piezas de una poderosa espada, que han sido esparcidas por este "peculiar" universo. Para conseguirlo deberemos pelear contra montones de monstruos, interactuar con muchísimos personajes y acceder a poderosas armas y hechizos mágicos. Por cierto que los combates no son estilo RPG, con menús desplegables y tal, sino también en plan Zelda, con espadazos por doquier desde la consabida perspectiva aérea.





Crystalis es un atractivo RPG de acción que posiblemente no tendremos aquí hasta el año que viene.

COMPAÑIA: KONAMI TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

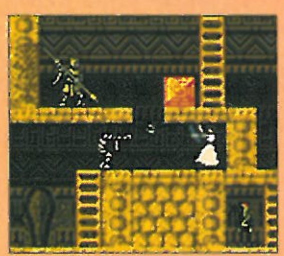
THE MUMMY

Divertida como la película

Konami ha firmado un acuerdo con Universal Interactive para llevar a Game Boy Color varias licencias de cine, entre ellas ésta de la Momia.

La versión portátil será tan excitante y divertida como la película. Se ha respetado la estética de la película y han viajado los mismos personajes del plantel. En el papel de Rick O´Connell nos enfrentaremos con multitud de momias al tiempo que eludimos plataformas imposibles y evitamos las trampas del escenario. Por lo que hemos visto es muy similar al Tomb Raider de Eidos, lo cual es decir bastante, ¿no?







Entre las licencias firmadas por Konami figuran títulos tan espectaculares como The Grinch y Woody Woodpecker.

COMPAÑIA: UBI SOFT TIPO DE JUEGO: RPG ACCION LANZAMIENTO: SIN DETERMINAR

ANIMORPHS

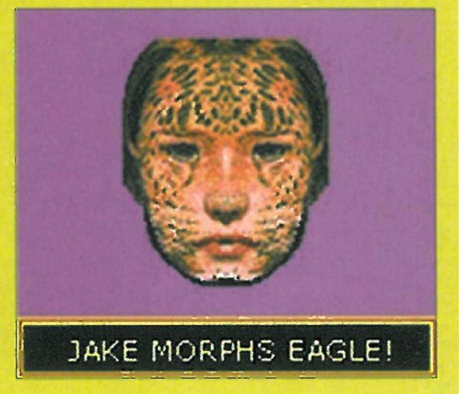
La bestia que hay en ti



Animorphs describe las aventuras de 5 jóvenes, dotados de poderes para transformarse en animales, en su lucha por salvar al mundo de la invasión de los alienígenas Yeerks.



Esta fortísima licencia aterriza en Game Boy Color con un atractivo cartucho que nos ofrecerá varios formatos de juego. A lo largo de las 5 misiones previstas, exploraremos, lucharemos en combates por turnos y por último nos enfrentaremos a un modo plataformas donde aprovecharemos las ventajas de transformarnos en cualquier animal.

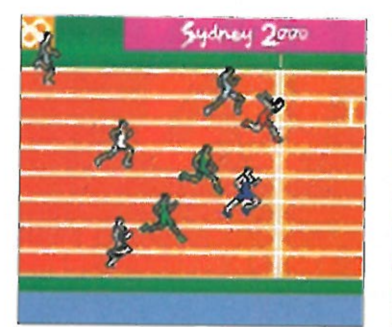


Tendremos que aprovechar las habilidades naturales del animal en que nos transformemos.

COMPAÑÍA: EIDOS TIPO DE JUEGO: DEPORTES LANZAMIENTO: AGOSTO

SYDNEY OLYMPICS 2000

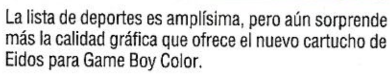
Olimpiadas en versión portátil



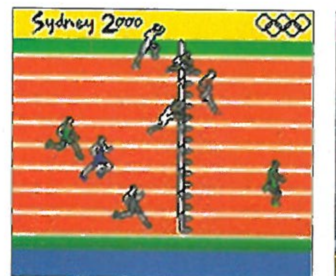


También habrá cartucho olímpico para Game Boy Color. Y por lo visto no tendrá nada que envidiarle al "hermano mayor" de 64 bits que acabáis de ver en este reportaje. Todas estas pantallas pueden dar fe de ello. Qué pinta, chicos.

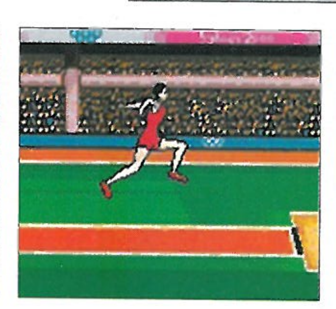
Pues sí, todo esto cabe en vuestra portátil, y luce brillante y espectacular en la pantalla de color. Una lista de eventos olímpicos que quita el habla, con tres modos de juego donde incluso podemos permitirnos el lujo de entrenar a nuestro propio equipo de atletas y llevarlo hasta el oro. Que de qué eventos hablamos. Tomad nota: 100 metros, 110 vallas, martillo, jabalina, triple salto, salto de altura, 100 metros natación, ciclismo, levantamiento de peso, salto de trampolín y tiro al plato. ¡Vas a tener que ponerte en forma para jugártelo!



La lista de deportes es amplísima, pero aún sorprende más la calidad gráfica que ofrece el nuevo cartucho de Eidos para Game Boy Color.





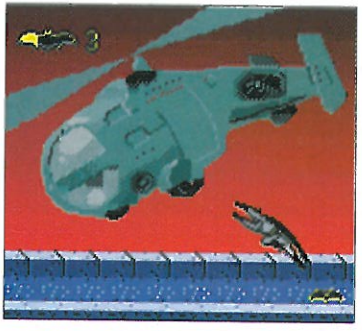




COMPAÑÍA: UBI SOFT TIPO DE JUEGO: ACCIÓN LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

THE NEW BATMAN ADVENTURES

El orden en las calles es cosa suya... y de Batgirl



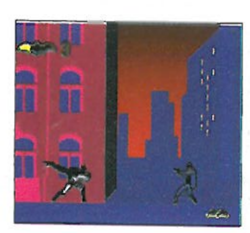
Ubi Soft ha alcanzado un acuerdo con Warner Bros Interactive para trasladar a Game Boy Color las nuevas aventuras del superhéroe Batman, basadas en la galardonada serie de televisión que trae loco a medio Estados Unidos.

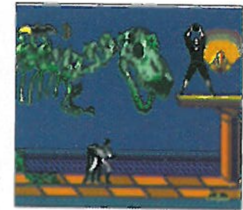
Gotham City es un abismo de terror. Two Face se ha fugado de la cárcel y le ha dado por sembrar las calles de cadáveres. Para colmo la policía está muy ocupada, así que parece que le va a tocar a Batman resolver el entuerto, aunque para esta ocasión se ha buscado una ayudita. Bueno, varias, porque a la aparición de Batgirl hay que sumar el uso y abuso que haremos de diversos bat-vehículos, como el Batmóvil, el Batcycle o el Jetwing. No faltarán tampoco a la cita los consabidos gadgets del amigo enmascarado: los batarangs, ganchos de lucha, bombas, o los mismos puños. Todo para devolver a esta gente a la cárcel. Misión difícil que nos llevará por lo menos 18 niveles de acción sin tregua.

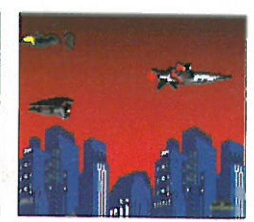




El juego está basado en la serie de televisión creada por la Warner Bros.









Batman no descansará ni un segundo en su lucha por combatir el crimen. Hay que encerrar a esta gente.





NUEVOS Pokémon EN

Presentamos los próximos lanzamientos para el 2000 y avanzam

Siete nuevos juegos de Pokémon aparecen en las listas que baraja Nintendo España para este año y el que viene. Cuatro están previstos para la portátil y tres para Nintendo 64. Los siete se presentaron en el reciente E3, donde fueron recibidos como estrellas, entre el fervor del público, en una feria que se puso a sus pies.

El **futuro empieza en Pokémon Snap,** que muy posiblemente estará a la venta a mediados de septiembre. Podéis disfrutar de un avance de este juego en las primeras páginas de la revista. Con él empieza una pequeña revolución que tendrá continuidad con la llegada de los títulos para N64, especialmente **Hey You Pikachu,** y las versiones Oro y Plata de Game Boy, en las que podréis encontrar hasta **100 nuevos Pokémon.** Pero nos estamos adelantando un poco en el tiempo. Antes de eso, antes del 2001, nos esperan joyas con forma de pinball o de puzzle, doble adicción cuando se trata de Pokémon. Entramos en faena ya mismito...

POKéMON PINBALL
Game Boy

En Estados Unidos ya está disponible, pero aquí tendremos que esperar hasta **octubre** para disfrutar de esta nueva forma de coleccionar Pokémon. En una mesa de pinball. Bueno, en dos, **una roja y otra azul. La bola es una Pokéball; Voltorb y Shelder hacen de bumpers;** y el **rumble** que incorpora el juego te ayuda a entrar en situación rápidamente. El objetivo es hacernos con los 150 pokémon. Golpeando en zonas clave de las mesas podremos coleccionarlos y evolucionarlos, y si somos capaces de dar con los stages de bonus, entonces convertiremos nuestra Pokéball en una **Greatball, Ultraball o Masterball.** A todo esto, se presenta **colorista a tope, fácil de manejar, rápido** y muy emocionante. Y poco más. Que seguiremos en octubre. Os dejamos ahora con la jugada de cartas...







POKéMON PINBALL

POKéMON TRADING CARD
Game Boy

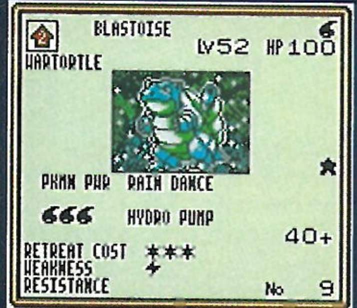
Otro cartuchito que los americanos ya pueden comprar, pero nosotros nos quedaremos con las ganas al menos hasta **diciembre.**

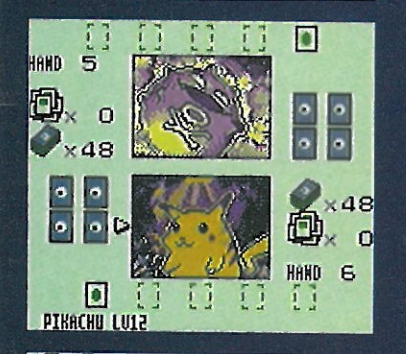
Este Trading Card está basado en el **juego de cartas de Wizard of the Coast** (que distribuye Martínez Roca), que tantas pasiones está levantando en USA y promete idénticos resultados aquí. En esencia, utiliza las mismas reglas que el famoso **Magic: The Gathering,** aunque es bastante más **simple y directo.** De hecho reproduce las mismas acciones del juego: pelear contra otros entrenadores y hacerte con las cartas del rival para ir componiendo un mazo más poderoso. La versión para Game Boy presentará como gran novedad **18 nuevas cartas de diseño exclusivo.** Además nos permitirá generar nuevas **cartas virtuales,** vía puerto de infrarrojos, o enfrentarnos a otros coleccionistas con el cable Link. Y si no sabes cómo funciona, tranquilo, habrá **modo tutorial.** Lo importante será dar caña a los cuatro grandes maestros. Eso, y que te lo pases como uno enano.

N LA LÍNEA DE SALIDA

os los primeros que verán la luz el año que viene







POKéMON TRADING CARD

POKéMON PUZZLE LEAGUE

Nintendo 64 y Game Boy

La versión de Nintendo 64 estará disponible el **24 de septiembre,** y dos meses después, el **20 de noviembre,** aterrizará la de Game Boy. Por supuesto hablamos de Estados Unidos. Aquí habrá que esperar hasta **navidades y primer trimestre del 2001** respectivamente.

Este Puzzle League es lo que antes conocíamos por **Attack**. Un puzzle en la línea **Tetris Attack,** tomado al asalto por los Pokémon, por todos. La mecánica es simple: alinear tres bloques del mismo color en cualquier dirección para hacer que desaparezcan, y el objetivo es **convertirse en un Puzzle Master y derrotar a todos los entrenadores** (hay 16 en la versión grande) y al misterioso maestro final.

La **versión Game Boy pondrá en juego seis modos individuales,** tres multijugador, un tutorial y un modo llamado profesional. En Nintendo 64 esperan estos seis: **Main Stadium** (1 vs CPU, 2 vs 2), **Marathon Field** (juego continuado), **Time Zone** (dos minutos tiempo límite), **Puzzle University** (resuelve una serie de puzzles), **Pokémon Spa** (batalla contra el Team Rocket) y **Mimic Mansion** (aprende a jugar copiando los movimientos de un maestro).

Por último, hemos sabido que aparecerán durante el juego los personajes de las ediciones Roja, Azul... y también los **nuevos héroes de Oro y Plata.** Otra razón más para esperar este puzzle con toda la ansiedad del mundo.



Aquí arriba, uno de los nuevos Pokémon de las ediciones Oro y Plata. Su nombre es Houou (en Japón), y parece que es uno de los pokémon emblemáticos.

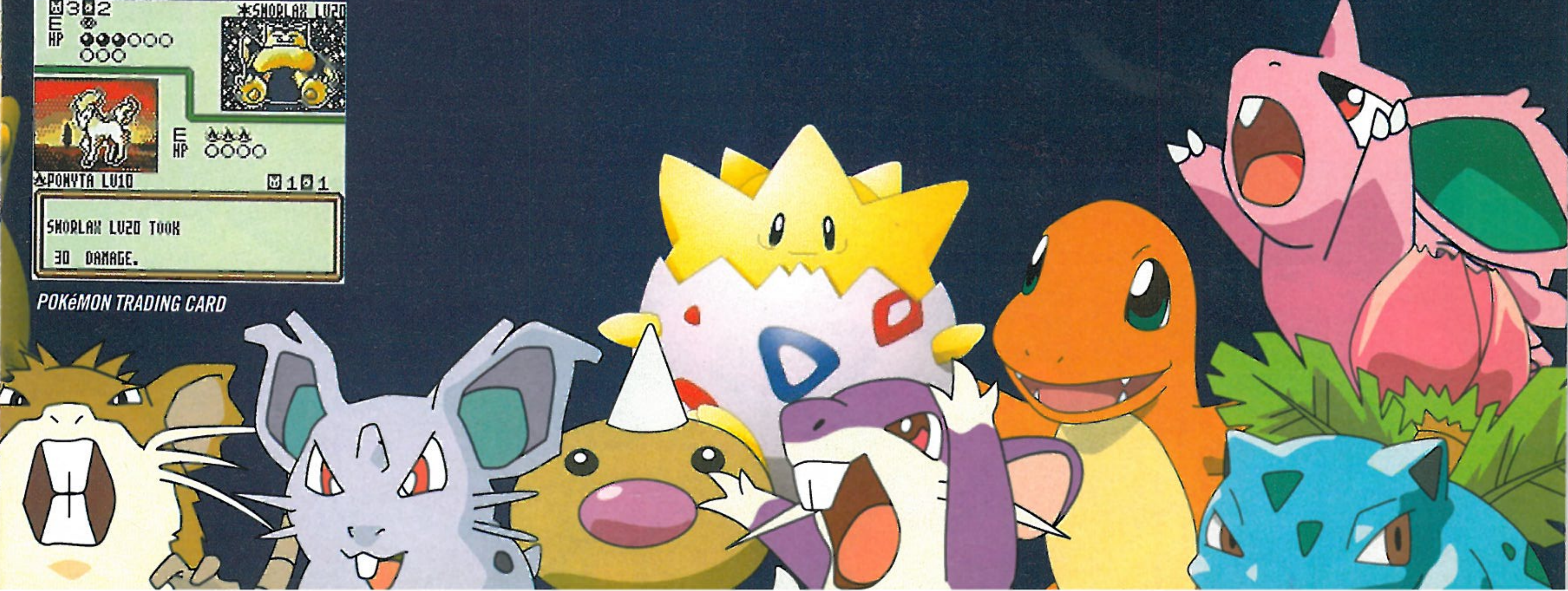








POKéMON PUZZLE LEAGUE (N64)





POKéMON ORO Y PLATA
Game Boy

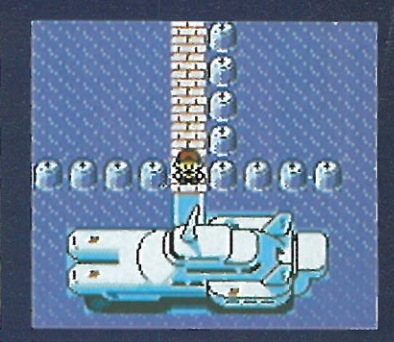
El éxito arrasador en Japón avala las nuevas versiones de Pokémon para Game Boy. No es para menos: 8 millones de unidades vendidas entre noviembre de 1999 y marzo de este año. Y ahora anuncian su llegada con todos los honores a Estados Unidos, donde **la invasión ya tiene fecha: el 16 de octubre.** No, no nos miréis así: aquí tendremos que esperar hasta el año que viene.

¿Por qué el éxito de las nuevas ediciones? Los cerebros de Game Freak y Nintendo han sabido dotar de mayor complejidad la acción, añadiendo un completo surtido de novedades. La primera: **nuevo set de Pokémon.** 100 criaturas nuevas nos acompañarán en estas ediciones, sin olvidarnos de las 150 anteriores. Otra: podremos **transferir nuestros Pokémon originales a las versiones Oro y Plata,** aunque no al revés.

Una de las obsesiones del equipo de diseño era conseguir **mayor nivel de realismo,** y qué mejor que crear una **línea real de tiempo.** El reloj del juego se pondrá en marcha cuando empieces la aventura y pasará en el mundo Pokémon a la misma velocidad que en el real.

Habrá muchas más novedades, pero esto se termina y no nos van a caber todas, así que toca pequeño resumen: Los nuevos Pokémon serán de **dos sexos y recibiremos a dos nuevas especies, Dark y Steel;** habrá nuevas pokéball para capturar diferentes especies; el **profesor Elm** nos prestará su ayuda; y lo mejor será la asistencia de una **Pokégear,** dotada de radio, reloj, teléfono, mapa y la habilidad para crear nuevos Pokémon.













POKéMON ORO Y PLATA

HEY YOU PIKACHU
NINTENDO 64

Hasta ahora, la interacción entre jugador y personaje se limitaba a nuestras órdenes a través del control pad. Algunos personajes podían dirigirse al usuario e incluso hablar entre ellos, pero nada más. En Hey You Pikachu, **Nintendo ha dado un nuevo paso en busca de la interacción total, y ¡¡somos nosotros los que podemos hablar con el famoso Pokémon!!** Así es, un **revolucionario sistema de reconocimiento de voz** permite a Pikachu entender nuestras órdenes y ¡¡hacernos caso!! La idea es hacernos amiguetes del Pokémon eléctrico, intentar que esté feliz al tiempo que le ayudamos a superar situaciones como cocinar un guiso en compañía de Bulbasaur, servir de niñera de unos Caterpie o intentar sacar del pantano a los Poliwhirl perdidos. Va dirigido a un público infantil, pero a la hora de la verdad a ver quién se resiste a hablar cara a cara con Pikachu. El milagro será posible este noviembre en USA y a partir del **2001 en Europa.**









HEY YOU PIKACHU



Pokémon The Movie 2000



Pokémon 2000: Así es la próxima película





Kids!WB y 4Kids Entertainment, en colaboración con Nintendo, están a punto de estrenar en Estados Unidos la nueva película de Pokémon. Será el **21 de julio cuando Pokémon: The Movie 2000 asalte las pantallas norteamericanas.** ¿El argumento? Pues de nuevo a salvar al mundo. Bueno, esta vez la cosa está más chunga. Un legendario Pokémon ha desatado un caos climático en la Tierra y sólo Ash y Pikachu pueden detenerlo. La peli vendrá acompañada de un **corto de 22 minutos** de duración titulado **Pikachu´s Rescue Adventure.**

Y ya que estamos hablando de animación, os contamos también que en **otoño llegarán a Estados Unidos los nuevos episodios de la serie de televisión,** que introducirán nuevos personajes y enlazarán con el argumento de las ediciones Oro y Plata.

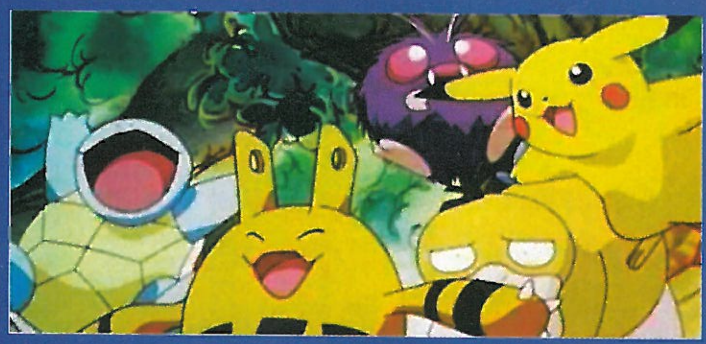








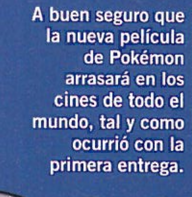












A buen seguro que la nueva película de Pokémon arrasará en los cines de todo el mundo, tal y como ocurrió con la primera entrega.

F-1 Racing Championship

No, no se ha calado; es que sale más tarde

Aunque las versiones que hemos manejado de este juego, parecían bastante completas, Ubi ha decidido que aún había detalles por limar. Así ocurre en la ultimísima beta que hemos probado. Especialmente el avance en el tema auditivo nos ha impresionado por la inteligencia con que han diseñado los efectos. En las vistas alejadas el sonido de los motores se convierte en un rumor que acompaña la carrera, pero dentro de la cabina se vuelve ensordecedor. **Máximo realismo.**

Al primer vistazo se observa que el juego está terminado. Incluso nos hemos podido deleitar con las voces en castellano. No hay problemas tampoco en la generación de gráficos, que se produce a notable velocidad, ni en el control. Y es una delicia jugar con la nueva opción **Pick & Play**, que nos invita a atravesar los checkpoints antes de que el tiempo llegue al límite. **Diversión inmediata.**

Los amantes de la simulación, que estén tranquilos: estamos ante el **simulador de F-1 más desafiante y excitante de N64.** La plantilla de corredores es la que participó en el campeonato de 1999. Su comportamiento es real, clavado a la IA de los pilotos de verdad. Y el trabajo para recrear trompos, derrapadas y choques es fenomenal. Esperemos que no te estrelles mucho. **Los de Ubi seguro que no lo hacen: menudo pedazo de juego.**

Primera impresión

- ☺ La excelente ambientación gráfica. El diseño de los monoplazas es impresionante.
- ☺ El nivel acústico. Suena bien, es real, ¡¡real!!, y utiliza unos efectos increíbles.
- ☹ Que en el modo dos jugadores no nos acompañen otros coches en carrera.
- ☹ Que parezca que no vaya a salir nunca. Son problemas de Videosystem, chicos.





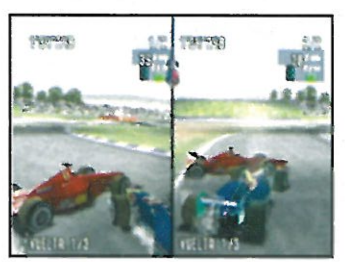


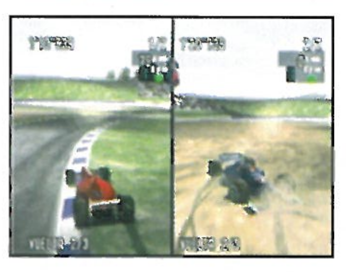


Esta imagen es del modo **Pick& Play.** *Se nota porque varía el display de pantalla. Ahora aparece en grande el tiempo que nos queda antes de llegar al siguiente check point. Es uno de los modos más divertidos.*

¿Torneo o batalla?









El modo dos jugadores *está planteado casi más en plan batalla que carrera. Lo decimos porque sólo participan los dos protagonistas, que si además no controlan pueden convertir la prueba en un duelo de trompos y golpes. Eso sí, va rapidísimo y no sacrifica ningún elemento gráfico.*

Uno, dos, tres, cuatro... ¡no tardéis más!





El tiempo que tengas que detenerte en boxes *resulta fundamental para no perder comba. En este F-1 te lo ponen más fácil, bueno, lo dejan en tus manos: cuanto más rápido pulses el botón A, antes ajustarán las ruedas y quitarán la manguera del combustible. Un poco de arcade en un tremendo baño de realismo.*



Los trompos *están trabajadísimos. Los efectos alrededor, el rugido del motor, las ruedas chirriando y la pérdida absoluta del control. Eso, un trompo.*





Test Drive 6



Coches y circuitos *aparecen tal cual son, o sea, reales. Los circuitos se aprovechan de texturas suaves y variadas, y en la generación de gráficos no hay "efecto popping". Los coches son grandes y lucen nítidos y cargados de detalle.*







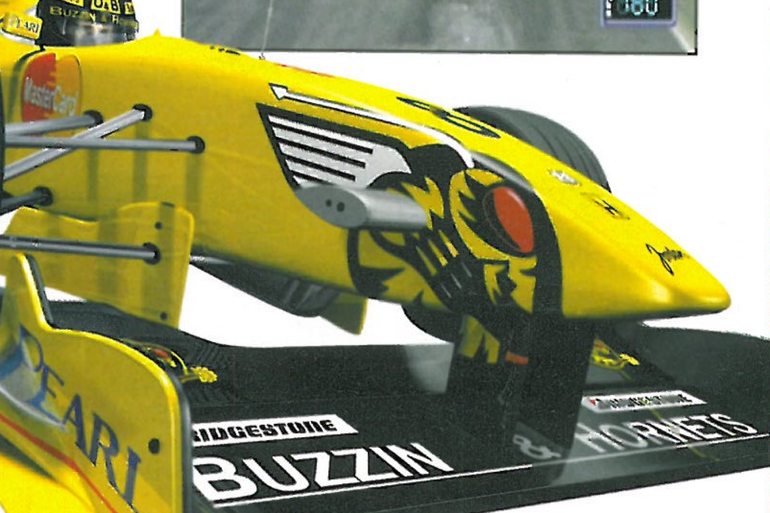


Seguramente estamos ante el simulador más realista diseñado para N64.



Los efectos meteorológicos *inciden sobre el desarrollo de la carrera. En unas condiciones como las que veis aquí, tendréis que demostrar pericia y buenos reflejos.*

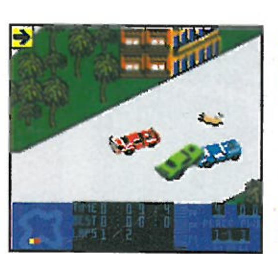




Consola: GBC Compañía: Virgin (Cryo) Tipo de juego: Carreras Lanzamiento: Finales junio

¡¡Un Audi TT en mi portátil!!

Un TT y un Dodge Viper, y un Caterham, y así hasta **12 modelos entre superdeportivos y "muscle car"** yanquis han cabido en este Test Drive 6, un cartucho de velocidad más en la línea de **4X4 World Trophy** que del reciente Le Mans. Hay algo además que une a ambos juegos, y es que tanto el de off road como TD6 han sido diseñados por el mismo equipo: **Xantera.** Se nota su mano en detalles como las opciones de juego, que incluyen el mismo tipo de torneos (6 en TD6) y un modo cop (persecución), o en la mecánica, que obliga a ganar todas las carreras para ir superando los diferentes torneos y premia con "mejoras" en los autos. La vista elegida en ambos es la misma, cenital, pero los circuitos cambian el barro y los empedrados por asfalto, aunque se dejan por el camino unos cuantos recaditos en forma de obstáculos. En total nada menos que **24 pistas,** tan anchas que los derrapes no serán problema y muy sencillitas, para que no tardes apenas en memorizarlas. Lo dicho, a finales de junio, carretera y manta… con tu TT.



▲ **Obstáculos** *como esa mancha de aceite ralentizarán el avance.*



▲ **La flecha** *que veis arriba señala hacia donde debéis girar.*



▲ **La vista cenital** *está bien elegida. Favorece la jugabilidad.*

Primera impresión

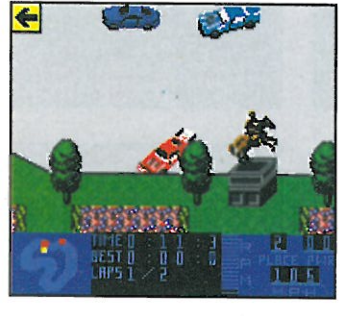
☺ Los protagonistas son coches poco usuales. Hemos pilotado todoterrenos, fórmula 1, rally, pero nunca estos deportivos.

☺ El número de opciones y modos de juego alargarán las posibilidades del cartucho.

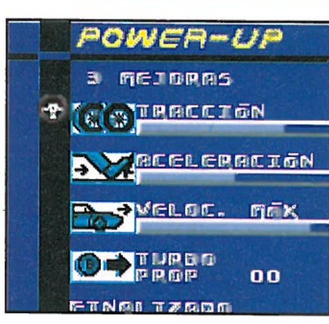
☹ El nivel gráfico no está a la altura de lo que se debe exigir. Demasiado sosote y simplón, y muy regular en los escenarios.

☹ Lo mejor es que te aprendas de memoria el recorrido. No resulta fácil orientarse.



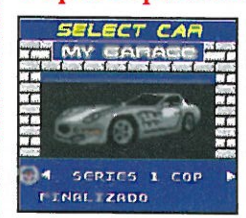


Los circuitos *tienen un diseño muy facilón, y son anchísimos, pero también hay pilotos despistados.*



▲ **Ganando** *carreras conseguiremos mejoras para conducir un superauto.*

Superdepor...tivos





▲ **12 modelazos** *para ponerse a 300 por hora. El garaje de Test Drive 6 está lleno de "preciosidades", de marca y con un aspecto impresionante para la pantalla pequeña. Eso sí, hay que pagarlos. Pero ganando carreras conseguiréis dinero para comprar ¡¡el TT!!*



▲ *A medida que potenciemos el coche, aumentará* **la sensación de velocidad.**



Driver

Consola: GBC Compañía: Infogrames Tipo de juego: Conducción Lanzamiento: Julio

¿Que no me cabe aquí el coche?

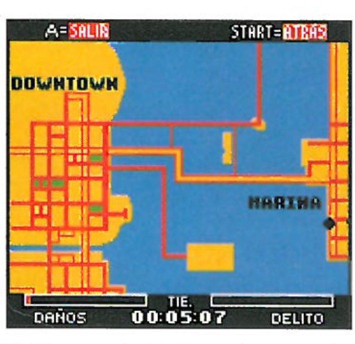
El título que se acerca a GBC ya dio que hablar en otras plataformas por lo "al otro lado" de la ley que estaba su argumento. A bordo de un coche, deberemos cumplir todo tipo de **misiones propias de los más mafiosos del barrio,** como cargarnos los escaparates de varios establecimientos, recoger a unos maleantes que acaban de saquear un banco, llevar mercancía robada a cierto punto de encuentro... Pero no somos malos. ¡Qué va! Somos más buenos que el pan, porque lo que estamos haciendo es desarticular a los mafiosos desde dentro de la banda. Cuando confíen en nosotros, entonces será el momento de hacerles la puñeta y entregarlos a todos a la policía. Para llevar a cabo esta hazaña, disfrutaremos de una **vista cenital que facilitará el control de los cinco veloces vehículos** que ofrecerá. Y, aunque el control resultará sencillo, lo difícil será girar a tiempo y derrapar con arte, ya que, si infringimos alguna norma de circulación, veremos cómo todos los coches de policía ¡se darán la vuelta para perseguirnos! Estos serán los momentos más emocionantes de un juego que **incluirá planos completos de ciudades como Miami o Los Ángeles** donde hacer el bestia , **tres modos de juego** (con un modo "Secreto" en el que se irán sucediendo un gran número de misiones), y que además llegará **traducido al castellano.**



▲ *Podremos elegir entre* **5 vehículos** *diferentes, uno de los cuales será un coche de policía con el que no engañaremos a los verdaderos polis.*



▲ **El paso a otra ciudad** *se producirá cuando hayamos completado todas las misiones, que podremos elegir en el orden que nos apetezca.*



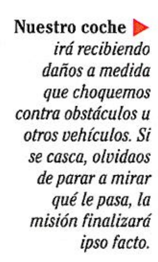
▲ **El mapa** *de la ciudad nos será de gran ayuda a la hora de decidir nuestro itinerario, ya que existen calles cortadas y otros inconvenientes.*

Si el bueno hace de malo, bueno, tampoco es tan malo.





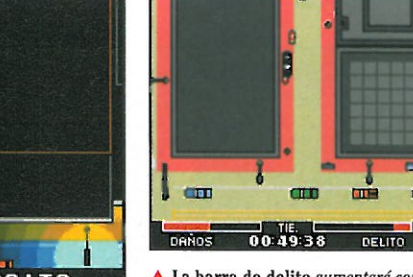
▲ **El modo Secreto** *no será un modo de juego oculto, no os confundáis. Es que se llamará así. En él tendremos que cumplir misiones de lo más "rastrero", que vendrán explicadas al detalle antes de comenzar a conducir, en un castellano un poquito "fuerte"... pero los mafiosos hablan así.*



Nuestro coche ▶ *irá recibiendo daños a medida que choquemos contra obstáculos u otros vehículos. Si se casca, olvidaos de parar a mirar qué le pasa, la misión finalizará ipso facto.*







▲ **La barra de delito** *aumentará con cosas tan tontas como ir por la acera.*



▲ **Un cambio de sentido** *también puede ser delito si lo haces "a tu rollo".*

Driver nos tolerará lo intolerable: conducir por una ciudad a toda pastilla, saltándonos todas las normas de circulación.



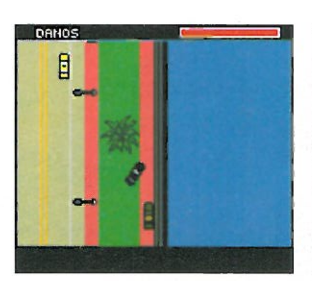
Primera impresión

☺ El control del coche es muy suave y sencillo. Y las velocidades que alcanza, considerables...

☺ Ser un mafioso es toda una novedad en GBC. Mola ser el malo, sobre todo siendo sólo un juego.

☹ A veces vas tan rápido que te enteras de que hay un coche delante cuando ya te lo has tragado.

☹ ¿Qué tal una opción Link para dos jugadores con uno de malo y otro de poli? Estaría bien, pero no la hay...



▲ **Podremos dar una vuelta** *con cualquiera de los coches para hacernos con sus diferentes características.*



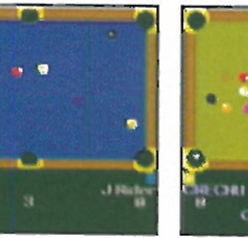
▲ **La flecha roja** *indicará continuamente el punto al que debemos llegar para cumplir la misión.*

Pro Pool

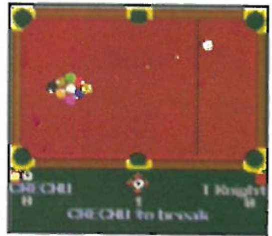
Consola: **GBC** Compañía: **Codemasters** Tipo de juego: **Billar** Lanzamiento: **Junio-julio**

Para no dar pie con bola

Mejor, darle con el taco, ¿no?, ¿eh? Bueno, por si algún obtuso está a la escucha, lo diremos claro: Codemasters va a sacar al mercado **un juego de billar para Game Boy Color** (el título lo miráis arriba). Entre las primeras virtudes avistadas están las **dieciocho modalidades** billarísticas que ofrecerá. Podremos elegir desde el clásico 8-ball o el típico Americano (el del barrio), hasta modalidades como "speed" y "killer" innovadoras y prometedoras en cuanto a diversión. Entre los modos de juego encontraremos un original modo Career, en el que el **dinero y las apuestas** serán los determinantes para poder seguir jugando, y otros dos de "partida libre" y "práctica", por si al principio se da mal. Aunque será difícil, porque el **sistema de control** se ha reducido a elegir la dirección y la fuerza antes de tirar, de manera que no nos las veremos contra ninguna barra de energía adversa a la jugabilidad. Y la pinta gráfica que tiene también nos hace esperar lo mejor de él. Habrá que practicar con los tacos.









¿Jugamos un pierde-paga?



▲ **Las apuestas** *serán el sustento de nuestro jugador de billar. A medida que vayamos ganando dinero, podremos ir visitando locales más lujosos, donde las apuestas subirán, y la dificultad también. Aunque no os lo creáis, nuestro Jimmy no es el dueño de este local. Está de camarero.*

Primera impresión

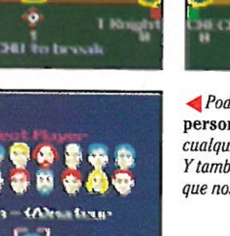
☺ Es muy jugable. El sistema de control ayuda a no fallar, aunque no lo da todo hecho, claro...

☺ Ofrece una gran variedad de modalidades. Si en poco tiempo ganas a todos en 8-Ball, puedes seguir con las otras 17.

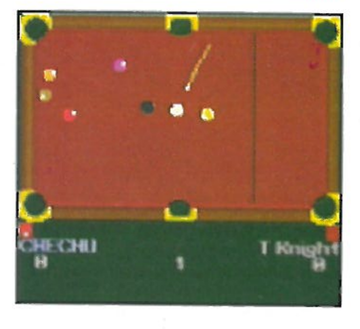
☹ La precisión en el tiro se ve obstaculizada por los propios píxeles de la pantalla de Game Boy. La línea de tiro a veces engaña.

☹ Como no lo traduzcan, algunas modalidades las va a jugar el gato, porque para entenderlas...





◀ *Podremos elegir entre* **16 personajes** *para jugar en cualquiera de los modos. Y también ponerles el nombre que nos dé la gana.*



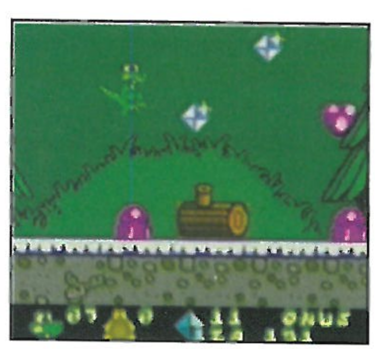
Visitaremos **diferentes lugares,** *que* ▶ *ofrecerán distintos colores de tapete y resistencia al rozamiento de la bola.*

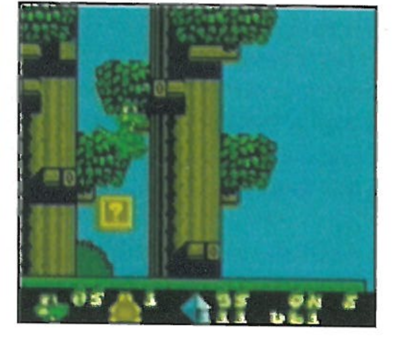
Croc

Consola: **GBC** Compañía: **THQ (Argonaut)** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Junio-Julio**

El cocodrilo plataformero

Croc da el salto desde los 32 bits a Game Boy Color con un **plataformas colorista y atractivo,** muy en la línea del fenomenal **Gex.** En este desarrollo de Argonaut, el objetivo es rescatar a unas criaturas que han sido apresadas por el Barón Dante. Tendréis que recorrer **4 mundos**, un total de **35 niveles** que atraviesan un desierto, un bosque, un mundo de hielo y por fin el castillo del malvado Barón. El movimiento que más utilizaréis será el salto, pero que sepáis que se han introducido todos los que han caracterizado al cocodrilo en sus anteriores aventuras: desde su poderoso **golpe de cola** a su increíble brazada bajo el agua. Eso queda para cuando tengamos que nadar en aguas llenas de tiburones, aunque esperan otros avatares como deslizarnos con una **tabla de snow** o echar carreras de **alfombras mágicas.**





Primera impresión

☺ Escenarios coloristas, algunos puzzles, recolección de ítems y niveles muy variados. Croc lo tiene todo para atrapar a los fans de las plataformas. Buen género portátil.

☹ La versión que hemos jugado tiene algunos fallos en el scroll y las animaciones, que seguro que se arreglarán. Por lo demás, se parece mucho a Gex, ¿no?



▶ *Durante el camino* **Croc** *cogerá* **diamantes,** *buscará unas piezas de puzzle que le permitirán la entrada a un mundo oculto y coleccionará las letras que forman la* **palabra bonus.**

Perfect Dark

Joanna, lo tienes todo

Los efectos de luz son constantes en el juego. Un foco mal puesto puede deslumbraros y dejar la pantalla casi en blanco. Si molesta, cargaos el foco de un disparo y notaréis la diferencia.

NINTENDO 64
NINTENDO-RARE
AVENTURA-SHOOTER 3D
512 MEGAS
21 NIVELES
BATERÍA: SÍ

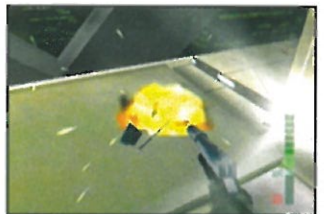


Rápido, no hay tiempo que perder. El nuevo éxito de Rare y Nintendo, con la bella Joanna como protagonista, nos ofrece la posibilidad de revivir todas **las emociones inherentes a GoldenEye, pero con un nivel técnico superior, por increíble que parezca.** Esto viene a significar que, en el papel de un agente especial, nos infiltraremos en las dependencias enemigas, eliminaremos a toda persona perjudicial para la salud, buscaremos documentos comprometedores, desactivaremos sistemas de seguridad, contactaremos con dobles agentes, protegeremos a rehénes... en resumen: haremos la puñeta a la vez que el bien.

Quiero pasar mi vida contigo

Para hacer todo esto tenemos un montón de armas y aparatos que podemos aprender a utilizar en las salas de entrenamiento del instituto Carrington. Mejor que te pases por ellas antes de empezar en serio. **Al comienzo todo es muy realista, pero el argumento empieza a girar hacia lo fantástico** a medida que avanzamos. De esta manera, la trama nos llevará incluso a otro planeta para terminar con la amenaza Skedar (los verdaderos malos). ¿Y cómo está representada esta "peli"? Pues de forma magistral en todos los aspectos. Tenemos **intros para todas las misiones,** que nos ponen en situación para comenzar la acción. Y cuando comienza... bueno, cómo explicarlo... "eres" Joanna. El juego consigue, mediante un **control perfecto, una ambientación gráfica y sonora como nunca hemos vivido** en N64 (luces por todos lados, detalle en cada textura, voces increíblemente variadas y limpias, y efectos sonoros para todo), una **inteligencia artificial sublime** (hay unos enemigos más listos que otros, pero ninguno es tonto) y una enorme variedad de objetivos que hacen cada misión diferente, **meterte dentro del juego...** pero dentro, vamos. Ya pueden darte collejas, que si estás en pleno tiroteo, no harás ni caso. Cada nuevo enemigo, cada nuevo arma a utilizar, cada impresionante escenario, motiva más y más para continuar jugando. Y, por si no fuera suficiente con el absorbente modo para un solo jugador, podemos jugar las mismas misiones entre dos en el **modo cooperativo. Toda una experiencia,** pues ambos tienen **total libertad de acción,** y los planes para ir por aquí o por allá, cargarte a ése o al otro, se urden en plena partida, de viva voz. El **contraoperativo es más original,** pero menos divertido, ya que el segundo jugador lo único que debe hacer es disparar a Joanna: no tiene objetivos. Y termina de redondear el cartucho el Simulador de Combate, donde pasaréis la vida tras acabar con las misiones de los demás modos. Sólo podemos calificarlo de obra maestra: si a ti también te gustan los juegos, **amarás Perfect Dark.**

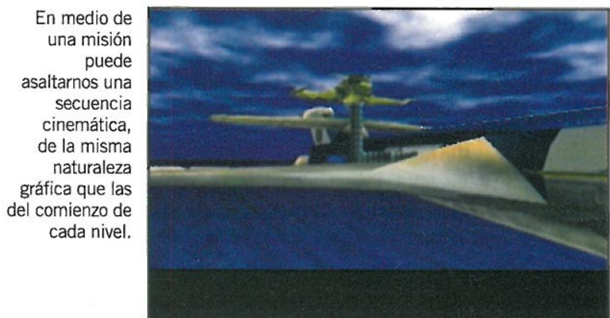


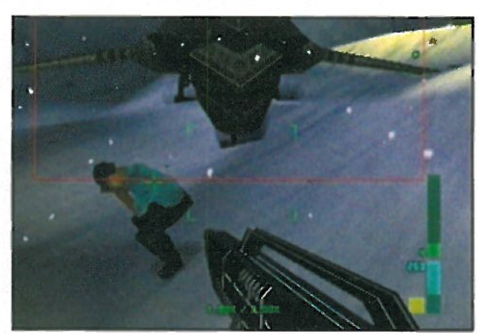




Tendremos que amenazar a los técnicos para que desactiven los sistemas de seguridad.

En medio de una misión puede asaltarnos una secuencia cinemática, de la misma naturaleza gráfica que las del comienzo de cada nivel.







El avión presidencial es enorme. En él tendremos que enfrentarnos a toda la guardia de Datadyne, que llevan al mandamás a una muerte segura.

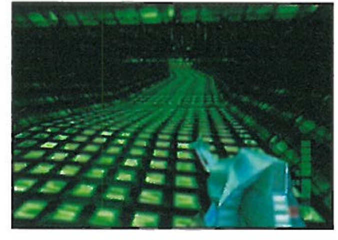
Rare consigue sumergirte en la acción apasionadamente. Quizá PD tenga menos estrategia que GoldenEye, pero da más caña.

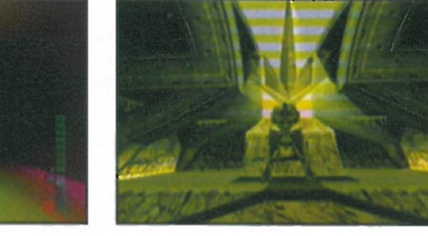


Si nos hacemos con dos armas del mismo tipo, podemos "calzarnos" las dos manos con ellas. Una quedada.

Las armas que más molan







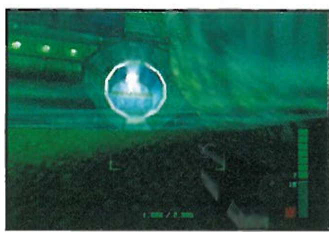


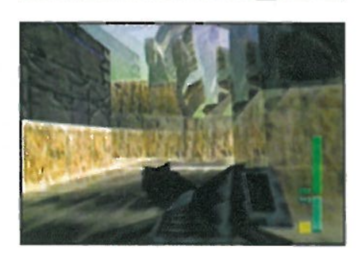




En realidad hay ***treinta,*** *que con sus distintas variedades, completan las* ***cuarenta.*** *Entre ellas, cosas tan curiosas como* ***minibombas de neutrones, misiles dirigidos*** *(con cámara subjetiva), un modelo de Magnum de culata atigrada... y* ***todas con doble función,*** *claro.*

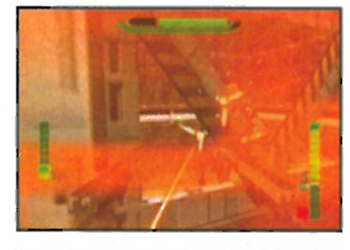










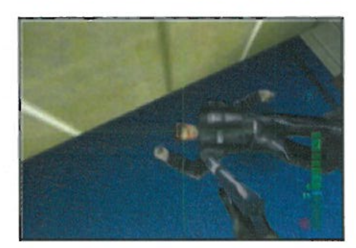




Las distorsiones de la imagen se pueden producir por un puñetazo de un enemigo (la pantalla simula el lagrimeo posterior de Joanna), gases (transparencias de color verde), una explosión cercana (que ciega con su humo), e incluso bajo el agua notaremos las ondas de la superficie en el decorado. Alucinante y realista.









Desarmar a los enemigos no significa que haya pasado el peligro. Podemos desarmarlos mediante puñetazos, con un disparo en la mano, o incluso pueden perder el arma por tropezar. Pero, si les dejas, irán a por ti a base de puñetazos y patadas, así que, no tengas piedad...



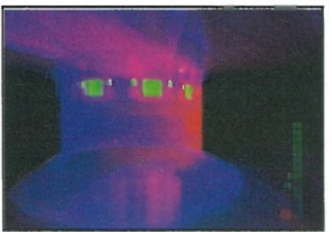
¡Qué despliegue de medios!







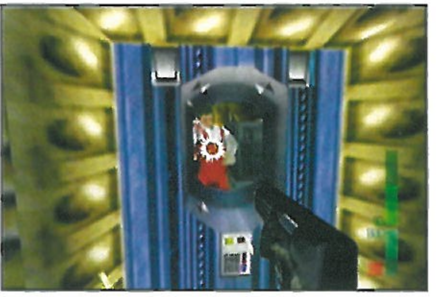




*Desde luego, el instituto Carrington tiene "pelas". **Joanna puede usar aparatos tan sofisticados** como la Spy-cam con lanzador de dardos tranquilizantes, una visión nocturna, otra de rayos-X (con un efecto visual muy rayante), minas con detonador, detectores de calor...*







La inteligencia artificial y la completa gama de movimientos de los enemigos, les permite rodar por el suelo para evitar ser eliminados.

Los cristales se rompen, así que aprovecha para disparar más protegido.

Luces, movimientos, argumento, sonido, variedad de acción...PD acerca más que nunca la realidad a tu Nintendo 64.

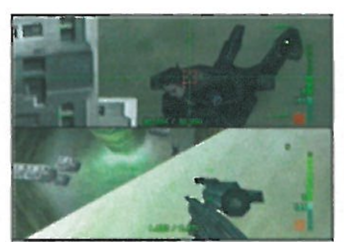
¿Voy contigo, verdaAAARGH!!





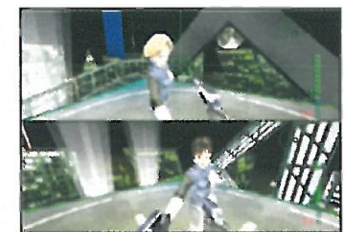












*Las misiones **pueden jugarlas dos personas a la vez: bien uniendo esfuerzos, o bien uno contra otro.** Hay varios personajes para elegir, entre ellos **Velvet Dark, hermana de Joanna,** Elvis, o uno de los jefes finales. En modo contra, el segundo jugador controla todo tipo de malos.*



En castellano






En el menú inicial podemos elegir el ***castellano como idioma*** *para los subtítulos de las presentaciones y los menús del juego. Eso sí, las* ***voces siguen en inglés.***



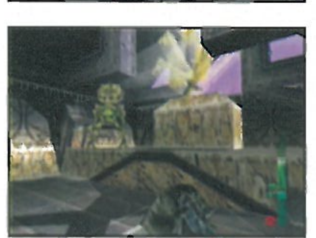
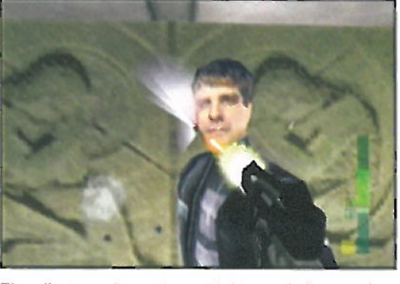


Después de un largo tiroteo y muchos enemigos, la pantalla queda de esta guisa.

Cada misión plantea un desafío distinto. Huir, encontrar, proteger...

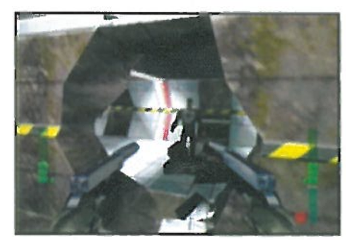


Aquí tenéis al pequeño Elvis luciendo un chaleco estadounidense. Rayaditas de Rare...

El realismo en los rostros es tal, que algún enemigo se parece a gente real. ¡Bruce Dickinson! ¡Maiden!





Un momento cumbre: debemos llevar una caja de explosivos hasta el punto marcado en la pared por nuestro compañero. Evitando que disparen a la caja, debemos deshacernos de todos los enemigos, subir hasta el tercer piso, mirar bien las paredes, y por fin, detonar el explosivo en el punto exacto. Ahora... ¡a por el siguiente objetivo!

Cuatro, con simulantes, y por equipos, va...







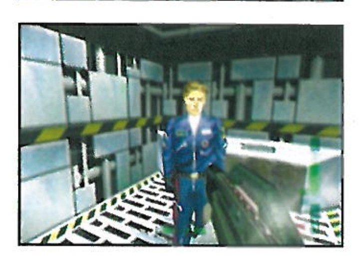




Las opciones multijugador son las más completas *que se hayan visto. Podemos jugar un deathmatch o al "rey de la colina" cuatro a la vez, eligiendo armas, escenario, handicaps, haciendo equipo con humanos o simulantes, escoger la IA de los mismos, su apariencia...*







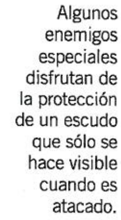








La IA es tan avanzada que vemos cosas como el sobresalto de un enemigo si aparecemos delante de él de súbito, las dudas que tiene un malo cuando descubre nuestra Spy-Cam (llega a llamar a un compañero), alzar los brazos a toda persona desarmada (que no indefensa) o los rehénes liberados usando el ascensor para huir.

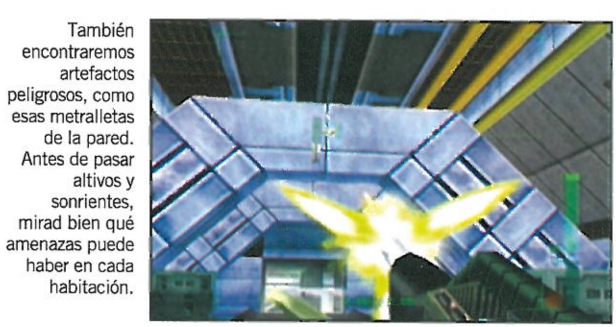


Algunos enemigos especiales disfrutan de la protección de un escudo que sólo se hace visible cuando es atacado.









En algunos momentos, la acción deja paso a pequeños toques de aventura. Este interruptor sólo se puede pulsar empujando una piedra hasta él.

La IA es de lo mejor que hemos visto. Los enemigos no sólo saben cuándo esconderse y cuándo disparar, sino que llegan a dudar...



Antes de entrar en un lugar con enemigos, aseguraos de recargar el arma pulsando B. Si no, os las vais a comer como panes.



También encontraremos artefactos peligrosos, como esas metralletas de la pared. Antes de pasar altivos y sonrientes, mirad bien qué amenazas puede haber en cada habitación.



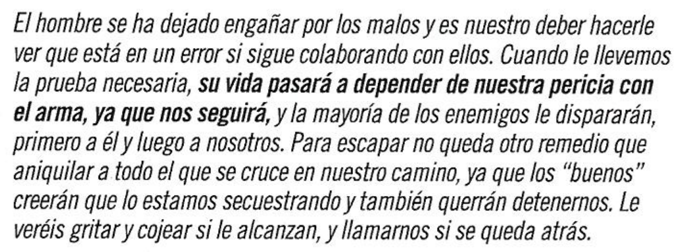
Protegiendo al presidente







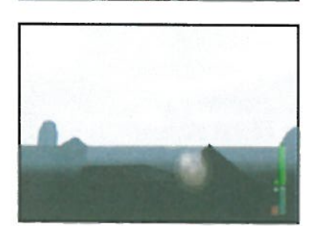




El hombre se ha dejado engañar por los malos y es nuestro deber hacerle ver que está en un error si sigue colaborando con ellos. Cuando le llevemos la prueba necesaria, ***su vida pasará a depender de nuestra pericia con el arma, ya que nos seguirá,*** *y la mayoría de los enemigos le dispararán, primero a él y luego a nosotros. Para escapar no queda otro remedio que aniquilar a todo el que se cruce en nuestro camino, ya que los "buenos" creerán que lo estamos secuestrando y también querrán detenernos. Le veréis gritar y cojear si le alcanzan, y llamarnos si se queda atrás.*

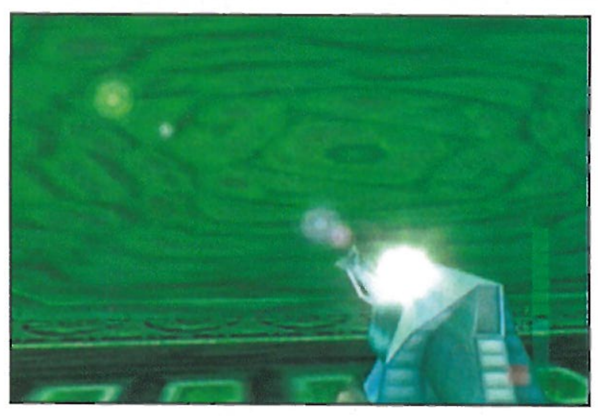
¿Es... es así?



Es así si tú quieres, y si has ***conseguido sacar los trucos necesarios.*** *Los hay para divertirse (como este Donkey, que engorila todos los personajes), de jugabilidad, de armas... y hay que ganárselos.*





Entre los efectos gráficos también podemos disfrutar de un teletransporte en primera persona. La pantalla se distorsiona a la vez que se aclara, y el sonido acompaña haciendo un efecto burbuja.

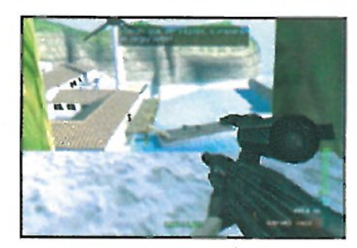
Cada una de sus veintiuna fases se puede jugar en tres niveles de dificultad. Dependiendo del nivel ,los objetivos se van haciendo mayores en número y complicación. ¿Llegarás a Agente Perfecto?



Algunas vistas dan ganas de poetizar: ¡dejadme besar mi Luna, besarla! ¡Precioso!



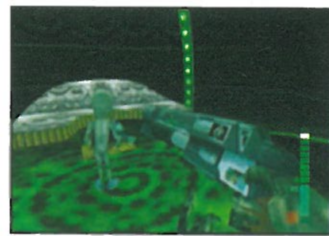
Los ascensores, además de llevarte a ti, pueden traer sorpresas en forma de enemigo.

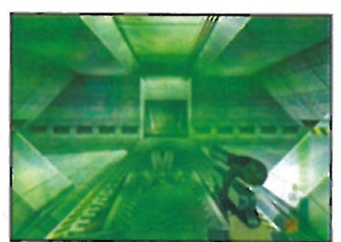





Esconderse no es pecado si la situación lo requiere. En muchas de las misiones debemos pasar sin que nadie nos vea, utilizando, por ejemplo, los conductos de ventilación. Esto permite disparar certeramente desde las alturas y, si nos descubren, saber qué lugares ya visitados nos ofrecen mayor protección ante las balas enemigas.

Amiiiigo Eeeelvis, cuando llegues a la Tieeerraa...





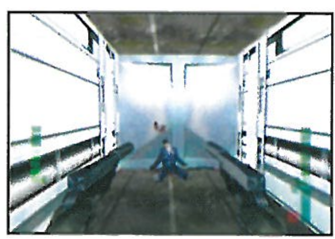



Elvis viene del cielo. Sólo os contaremos que ***es un aliado de Joanna*** *(tampoco es plan de reventar el argumento) y que para salvarle de la disección a lo vivo que tienen preparada para él,* ***deberemos disfrazarnos de científico,*** *esperar a que despierte y llevarlo a su nave. En siguientes misiones nos devolverá el favor con compañerismo.*







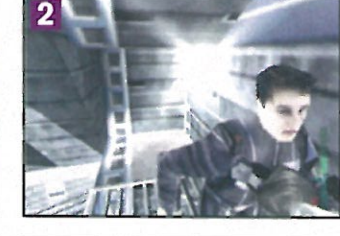




Las animaciones de los personajes también impresionan lo suyo. Disparar a un enemigo puede hacer, dependiendo de dónde le aciertes, que dé tres vueltas sobre sí mismo y caiga, que se agarre el vientre, una pierna (si le dejas, huirá cojeando), que le desarmes (correrá a coger su arma del suelo), o que caiga como un trapo (dándole en la cabeza). Y, una curiosidad, en el Instituto Carrington, quedaos un rato al lado de cualquier personaje amigo, y veréis las tonterías que llega a hacer.

NIVEL 1 Entrando en DataDyne: visión general













1 El único objetivo de esta misión es conseguir ***introducirse en el edificio de DataDyne,*** *así que, tras bajar de la azotea, ¡adentro! 2* ***¿Un enemigo que quiere huir?,*** *nada, apuntamos bien y a seguir bajando. 3 Ya estamos en el meollo. Recogemos toda la munición de los caídos en combate, y vamos* ***registrando puerta a puerta la última planta*** *del edificio. En algunas no podemos entrar, quizá formen parte de un recorrido para un nivel de dificultad superior... 4 En la puerta que nos quedaba por registrar, nos encontramos con* ***Cassandra DeVries.*** *La tía tiene el descaro de decirnos que no dispararemos contra ella porque la necesitamos viva y... Pues entonces, ¡toma puño! 5 Mientras hablaba,* ***Cassandra ha dado la alarma.*** *Más señores de uniforme. Y nos pillan recargando, ¡nchts! 6 Bueno, llamamos el ascensor y a la* ***planta baja.*** *7 Tras eliminar a otro montón de agentes, encontramos un premio. 8 Después de probar en un montón de paredes, encontramos el* ***panel secreto*** *que lleva al ascensor.*



NIVEL 2 Investigación DataDyne: estatus













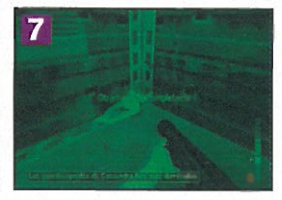
1 ***Dos objetivos:*** *1.Holografiar isótopos radiactivos. 2. Localizar al Dr. Caroll. 2 Tras salir del ascensor,* ***eliminamos a unos pocos Datas.*** *3 Llegamos a una sala con gas venenoso. Toca* ***usar la Spy-Cam.*** *4 Nos acercamos hasta el* ***aparato de isótopos*** *y lo holografiamos (pulsando Z, no es tan complicado). Objetivo 1 cumplido. 5 Encontramos unas* ***gafas de visión nocturna.*** *Al zurrón. 6 Esperamos a que* ***el ratoncillo mecánico pase*** *para evitar los rayos del pasillo. 7 Con el C.Datos conseguimos desbloquear la última puerta. 8* ***¡¿Dr. Caroll?!***

NIVEL 3 Extracción de Datadyne










1 *Objetivos:* ***1.Acceder al ascensor del vestíbulo; 2.Derrotar a las guardaespaldas de Cassandra; 3.Encuentro en el helipuerto.*** *La cosa empieza a complicarse.* 2 *¡Y tanto!* ***¡No vemos nada!*** *Antes de pedir un quiosco, probamos con las* ***gafas de visión nocturna,*** *a ver... ejem.* 3 *¡Eh, pues funcionan! Vamos a aprovechar que el tío ése no nos ve para* ***apuntarle a la cabeza*** *y evitar gastos tontos de munición.* 4 *Estamos en el* ***vestíbulo de la primera misión.*** *Llamamos el ascensor, pero no funciona. Quizás el otro... ¡SÍ! Objetivo cumplido. ¡Vamos, Dr. Caroll!* 5 *Nos quitamos las gafas, que con luz se ve todo blanco, y empezamos a* ***recorrer la penúltima planta.*** *Aquí hay unas cuantas guardaespaldas de Cassandra armadas con escopeta. Pues nada, nos las cargamos y de paso recogemos sus potentes armas.* 6 *Este señor, que estaba hablando con un guardia de DataDyne, nos pide, de palabra,* ***que no disparemos.*** *Mejor dejarle.* 7 *En la última planta está todo a oscuras, pero ya sabemos qué hacer.¡Última guardaespaldas KO!* 8 ***¡Hasta otra, Cassandra!***

NIVEL 4 Villa Carrington








1 *Objetivos:* ***1.Salvar al negociador; 2.Activar generador eólico; 3.Rescatar a Carrington.*** *¡Buf!.* 2 *El primer objetivo, o lo cumplimos en pocos segundos o adiós misión, así que, con la* ***mira telescópica del rifle apuntamos a los amenazantes guardias.*** 3 *Dos disparos certeros, y objetivo cumplido. "El negociador ha escapado a lugar seguro"- dice el texto.* 4 *La única manera de* ***bajar del lugar donde nos ha dejado el helicóptero*** *es por una gruta con unos pocos enemigos, también armados con rifles telescópicos.* 5 *Una vez fuera, ya* ***en el recinto de Villa Carrington,*** *eliminamos a los francotiradores de azoteas y suelo con sangre fría y mucho pulso. Ya sin amenazas, entramos en la casa.* 6 *¿La casa?* ***¡LA MANSIÓN! Es un pequeño laberinto,*** *donde cuesta orientarse. Pero bajando, bajando, llegamos al* ***sistema de refrigeración*** *y lo activamos.* 7 *Ahora, el* ***generador eólico.*** *Objetivo 2 fuera.* 8 *Uno de los agentes eliminados tenía una llave. La que* ***liberará a... ¡Carrington! ¡guay!***







Los objetivos de las misiones cambian según el nivel de dificultad. En la primera misión, en Nivel Agente Perfecto, tenemos 5 objetivos en vez de 1, como ocurre en nivel Agente. Sube la dificultad y la complicación, así que mejor leed atentamente la explicación de cada uno de los objetivos.

El Análisis

GRÁFICOS **99**
Lo mejor, en todos los aspectos, que hayamos visto. No le ponemos el 100 por alguna que otra notoria superposición de polígonos.

MOVIMIENTOS **98**
Los enemigos dan sensación de estar vivos, paradójicamente, sobre todo cuando mueren. En el desplazamiento del decorado, sólo puntualmente, se nota alguna brusquedad.

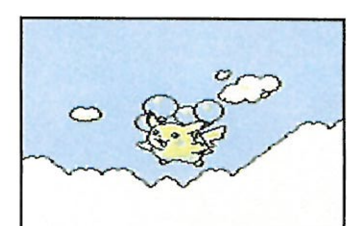
SONIDO **96**
La música ambienta con maestría cada misión. Todos los efectos suenan reales, incluidas las voces. Qué pena que estén en inglés.

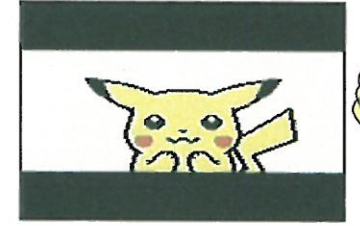
JUGABILIDAD **97**
Sólo hemos encontrado la pequeña pega de la lentitud en el menú para elegir arma u objeto. Por lo demás, es un vicio en sí mismo. Los subtítulos hacen que te metas aún más.

ENTRETENIMIENTO **100**
La aventura la jugarás en los tres niveles de dificultad una y otra vez por las sensaciones que provoca. Pero además cuenta con los buenísimos modos multijugador, un montón de trucos para hacer el juego diferente, y unos entrenamientos que más parecen minijuegos.

***TOTAL* 98**

- *Sólo podemos deciros que es el juego de consola con el que más hemos* **disfrutado** *desde que el mundo es mundo.*
- *Eso sí, es un* **juego para adultos.** *Todo queda demasiado real, tanto gráficamente como en sonido.*
- *Si todavía te funciona la consola, jugarás hasta en el asilo. No es que enganche, es que es* **imposible dejar una misión a medias.**
- *Pero, eso sí, hazte con un* **Expansion Pak,** *o no catarás toda su esencia.*







Queda claro quién manda en el cartucho desde el preciso instante en que encendemos la consola. La intro además hace un buen uso del color en comparación con el resto del juego, aunque lo que más nos ha agradado ha sido escuchar a Pikachu decir su propio nombre. Por cierto, que también lo escucharás en Pokémon Stadium si usas a tu Pikachu de esta versión.



Pokémon Edición amarilla

Nueva versión, más diversión

GAME BOY COLOR
NINTENDO-GAME FREAK
RPG
8 MEGAS
151 POKéMON
BATERÍA: SÍ



Suponiendo que ya conocéis de qué va este juego y que sabéis más sobre los Pokémon que el profesor Oak, lo mejor será ver todas las novedades que encontraréis en Pokémon Amarillo. Empezaremos diciendo que **el concepto es exactamente el mismo que en las ediciones roja y azul,** pero con los alicientes de la compañía de Pikachu y la irritante presencia del Team Rocket, por lo que, además de mayor dificultad, tendremos que ser muy cautelosos cuando veamos algo extraño en pantalla.

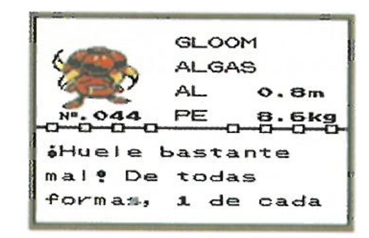
Novedades a granel

Gráficamente, el juego ha mejorado en lo que respecta a Pokémon y personajes, que son clavados a los de la serie y **ahora tienen más colorido.** Los escenarios siguen siendo iguales (exceptuando la **Mazmorra Rara** que ha cambiado por completo) y verás a algunos personajes e inquilinos nuevos en las casas.

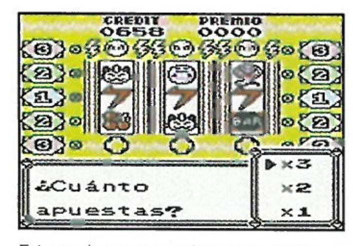
En lo que se refiere a la **captura de Pokémon, todos han cambiado de localización** y tendrás que intercambiarlos con las versiones roja y azul para completar tu Pokédex, porque sólo se incluyen 139. Los entrenadores que antes te cambiaban Pokémon, ahora vienen con nuevas ofertas y, alucina, podremos imprimir toda la información con la **Game Boy Printer.**

Otra de las novedades más importantes es la **compatibilidad total con Pokémon Stadium** de Nintendo 64 (la opción del Transfer Pak fue diseñada para este juego) donde jugarás con un nuevo modo llamado **Surfing Pikachu,** y obtendrás los Pokémon que no puedas conseguir con la ayuda de Pikachu.

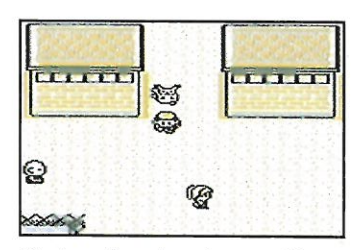
Para redondear, el **Club del Cable** ha sido actualizado con tres nuevos modos de coliseo. En resumen, que si nunca has jugado con Pokémon, puede que no estés en la Tierra... esto que, te hagas urgentemente con esta edición. Y que si ya lo has degustado, también. ¿O es que tú no eres lo suficientemente Poké-maníaco?



Mirad que aspecto más mono tienen este Pokémon. Además, podréis imprimir vuestro nuevo Pokédex y pegarlo donde queráis, porque el juego es compatible con Game Boy Printer.



Este es el nuevo aspecto que presentan las máquinas tragaperras. Como veis, muy colorido, y además aparecen Pokémon en lugar de las fichas.



Pikachu será nuestra mejor compañía durante el juego. Tiene un sexto sentido que le advierte de las cosas extrañas que ocurren en el lugar.



Gary comienza el juego con Eevee, así que tendrás que preparar un equipo capaz de vencer a sus evoluciones: Jolteon (eléc.), Vaporeon (agua) y Flareon (fuego).

El Team Rocket ataca de nuevo



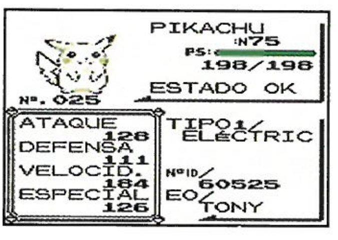
Jesse y James te estarán aguardando en el lugar que menos te esperes. ***Usa algún ataque psíquico o de tierra contra Ekans y Koffing para paliar el problema;*** *contra Meowth, usa ataques varios.* ***Mt.Moon, la Torre Pokémon y Silph S.A son algunos de sus escondrijos,*** *así que ándate con cuidado.*





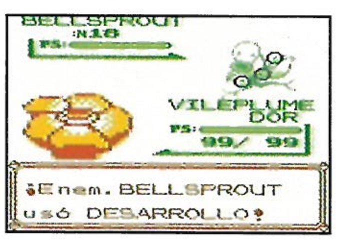


La Poké-manía vuelve a Game Boy, ¿serás capaz de resistirte?







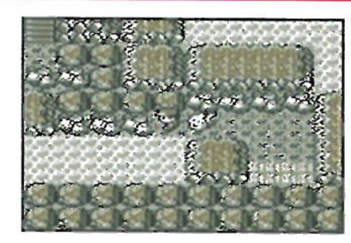


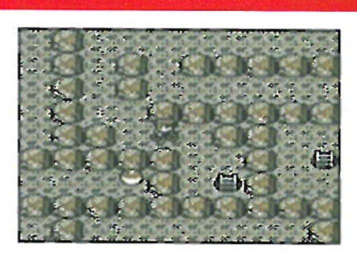




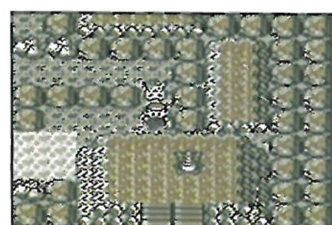
Los combates siguen desarrollándose por turnos, como buen RPG que es Pokémon. Para ganar hay que tener en cuenta cosas como la velocidad, la defensa, la fuerza, si al Pokémon lo hemos entrenado o no, etc. Por supuesto, habrá que visitar el Centro Pokémon a menudo, ir a la tienda para aprovisionarnos y tener un poco de coco. ¡Ah! Si no cuidas a Pikachu, puede que te quedes muy solo.

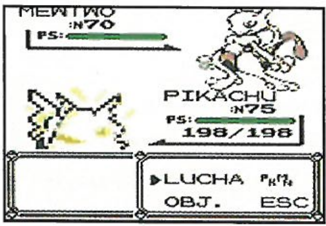
La nueva mazmorra Mewtwo



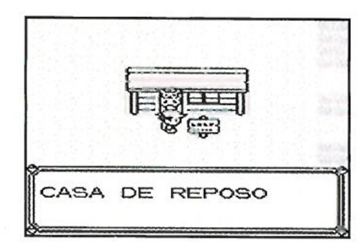


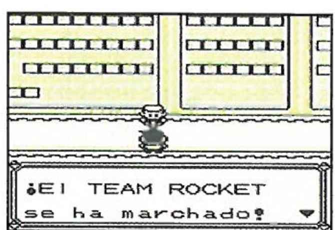






¿Acaso lo dudabas? Ya nos hemos pasado el juego y aquí tenéis la prueba de nuestra proeza y, por supuesto, nuestra recompensa. ***La nueva Mazmorra Rara ha cambiado por completo*** *(a lo mejor por eso es "rara") y la verdad es que nos lo hemos pasado pipa recogiendo ítems, capturando Pokémon y buscando a Mewtwo…*





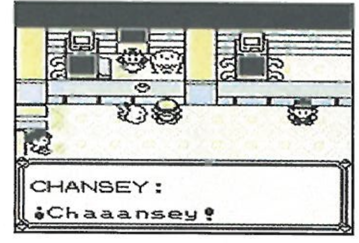




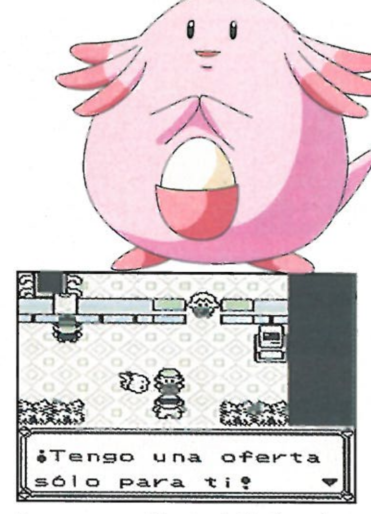


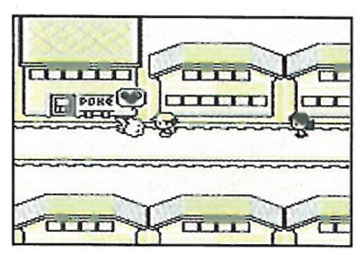


El juego está compuesto por 47 zonas repartidas entre ciudades, rutas, islas, etc. que harán de tu estancia un hervidero de sorpresas en cada momento. Por supuesto, tendrás que ir de un lado para otro para solucionar puzzles, tomar atajos, visitar gente, e incluso saltarte determinadas partes del juego si es necesario.

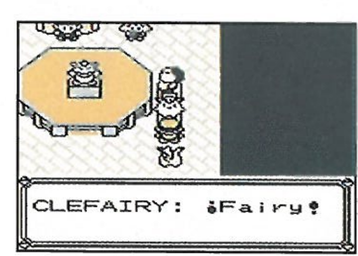


Chansey es el nuevo ayudante de la doctora del Centro Pokémon. Pikachu sólo se meterá en la Poké Ball para recuperarse.

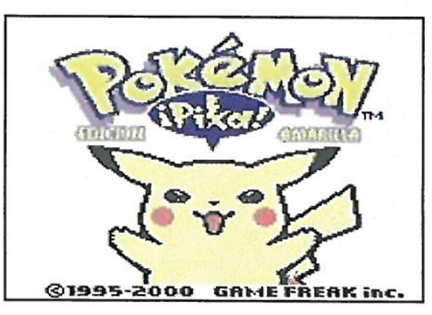




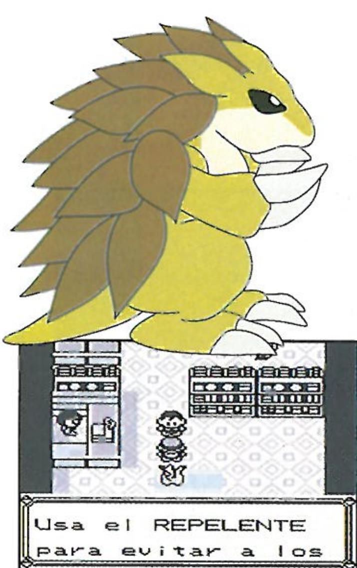
Pikachu de vez en cuando suelta cosas como ¡Pi!, ¡Pikachu! y ¡Pika!. Ocurre en determinados momentos del juego o cuando hablamos con él. También nos recompensa con algún que otro corazón amistoso. Qué majete.



Parece ser que el timador de Magikarp sigue haciendo de las suyas. Y eso que todavía no hemos descubierto para qué sirve el ataque de Salpicadura. Lo más curioso de todo es que luego evoluciona a Gyarados, toda una bestia de combate.



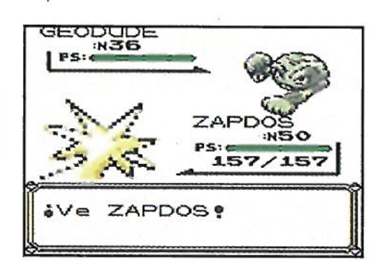
Esta es sin duda alguna la mejor edición de Pokémon que ha caído en nuestras Game Boy. ¡Hazte con ella!



No olvides hablar con los habitantes de las ciudades, y especialmente con los tenderos, para conocer el mundo Pokémon. Algunos personajes te regalarán objetos.



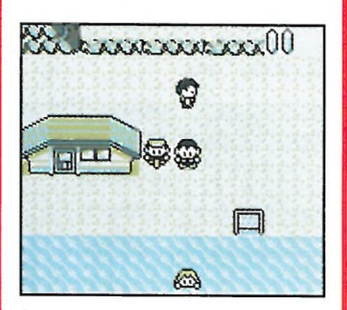
En los rincones más rebuscados del juego encontrarás a personajes que siempre están dispuestos a echarte una mano.



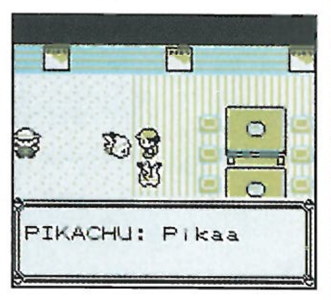
Aunque Zapdos le saque 14 niveles a Geodude, sus ataques eléctricos poco podrán hacer contra los Pokémon de piedra si se empeña en utilizar Trueno.

Surfing Pikachu

Si te terminas Pokémon Stadium, *podrás activar este curioso mini-juego donde el objetivo es* ***conseguir el mayor número posible de puntos con nuestra tabla de Surf.***



Cerca de Ciudad Fucsia se encuentra el club de los surfistas, y al lado, entrenadores con ganas de bronca.



Dentro nos espera Pikachu. También veréis una máquina para imprimir nuestro récord.

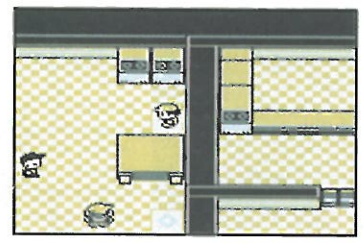


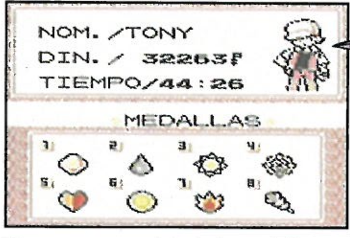
Ahora tenéis que hacer piruetas en el aire para ir acumulando puntos. ¿No os suena de la intro?...



Caerse de cabeza será el pan nuestro de cada día. Tendréis que practicar mucho para que no ocurra. Así de paso pasáis unos ratos de aúpa con Pikachu.

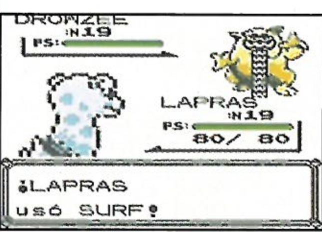



Gary está en todas partes, así que habrá que ir con cuidado. Procura tener un grupo variado de Pokémon para hacerle frente.

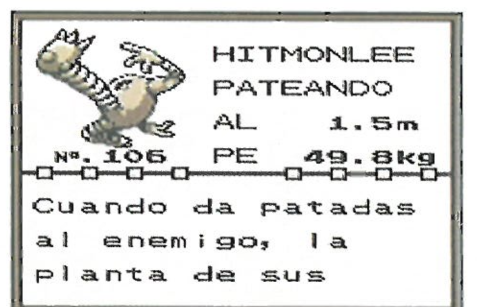


Tienes que conseguir todas las medallas para poder usar determinados niveles de PKMN y aprender máquinas ocultas.

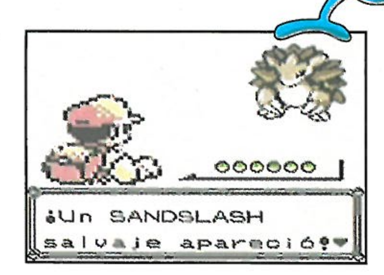


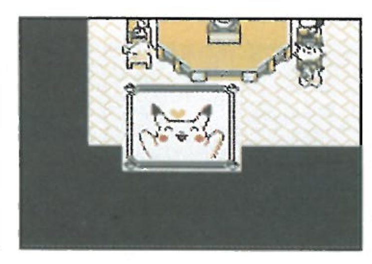


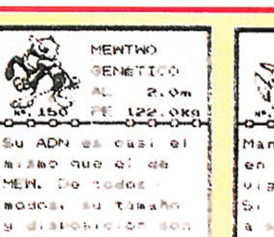
Según el tipo de Pokémon al que te enfrentes, deberás utilizar un ataque determinado. Ejemplo: los PKMN de agua no pueden con la electricidad, y los de fuego caerán contra los de agua. ¿No has estudiado las leyes de la naturaleza? Pues lo mismo.



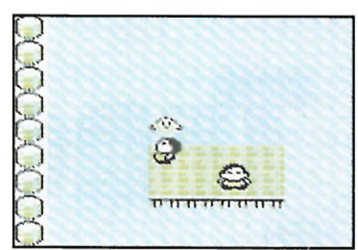
Sin Pikachu, esta nueva versión pierde todo su encanto. Mimalo lo suficiente y vencerás seguro.

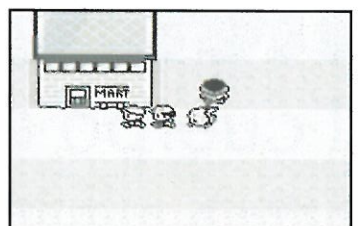







IMPRÍMELOS A TODOS. *El juego incluye una opción para* ***imprimir toda la información de tu Pokédex, de las cajas, de los Pokémon, el Hall de Fama, tu Diploma y tus récords en la Playa Pikachu.*** *Además de seleccionar la calidad de impresión, y de pegarlos por todas partes, el único límite sólo lo pondrán el rollo de papel para imprimir a los 151 y las pilas.*





El Análisis

GRÁFICOS **80**

Mejora el aspecto visual de los Pokémon y de los personajes, pero el resto sigue siendo exactamente igual a su predecesor. Podía haber aprovechado mejor la paleta de colores.

MOVIMIENTOS **81**

Muy suaves durante todo el juego y Pikachu en ningún momento nos supondrá un estorbo. El engine es exacto al de la versión roja y azul y los ataques tienen la misma animación.

SONIDO **88**

Destacan las digitalizaciones de Pikachu. Las melodías siguen siendo igual de pegadizas que antes, y los efectos, normalitos.

JUGABILIDAD **94**

Este es sin duda alguna el apartado que ha convertido a Pokémon en todo un bombazo. Aprenderás a jugar en un momento y todo es muy sencillito, para que te limites a disfrutar.

ENTRETENIMIENTO **92**

Si ya has jugado con el rojo o el azul, sólo será como empezar una partida nueva pese a sus novedades. Sin duda alguna los que más aprovecharán el cartucho serán los nuevos Poké-maníacos.

TOTAL 91

- *El juego* **no es lineal.** *Si no pasas una zona, puedes explorar y entrenar a tus Pokémon hasta que estés preparado.*
- *Sólo la intro aprovecha la* **paleta** *de colores. El resto, sigue igual que antes.*
- *Los modos* **coliseo** *son como los de Pokémon Stadium. Te limitas a combatir con determinadas reglas y Pokémon sólo contra otro Pokémon Amarillo.*
- *Conseguir que Pikachu obtenga la técnica de* **Surf** *va a ser muy difícil, por no decir imposible.*



Viejos conocidos



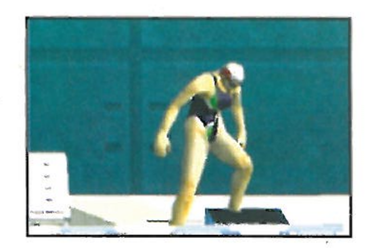




Localiza a estos tres entrenadores y ***conseguirás a Charmander, Bulbasaur y Squirtle con nivel 10.*** *Pero cuidado, para conseguirlos tendrás que tener muy contento a Pikachu, porque si no, no hay trato. ¿Vale?*









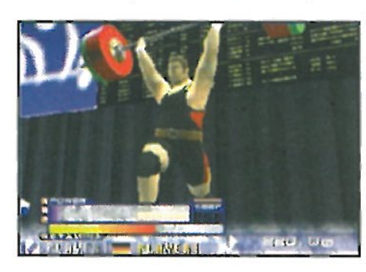
Los modelos de los deportistas han sido diseñados de manera muy acertada y realista. Con una cantidad de polígonos no muy abultada, han conseguido recrear atléticos cuerpos humanos. El truco está en las acertadas texturas, que simulan relieve en los músculos y dan una muy buena sensación de redondez en los lugares adecuados. Y además se mueven con una naturalidad envidiable.



La barra fija es una prueba novedosa. Su sistema de control no requiere "botoneo".



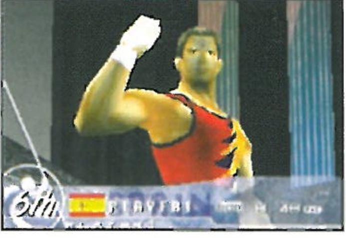
El ganador celebra la victoria levantando los brazos. El día que seamos nosotros... ¡cava!





Cada evento tiene unos segundos de "intro", que representa toda la parafernalia anterior al ejercicio. Veremos cómo calientan los músculos, y hasta al entrenador subiendo a su atleta a la barra







En las pruebas de carreras, una salida nula es un fallito menor, pero con dos de ellas, descalificado. Cuidadito, pues.



Track & Field Summer Games

Mientras el cuerpo **aguante...**



NINTENDO 64
KONAMI
DEPORTIVO
96 MEGAS
14 PRUEBAS
BATERÍA: NO



La primera entrega para N64 del clásico de Konami ya está entre nosotros. Loado sea el responsable. Más que nada, porque nos ha traído **una de las versiones más completas del mercado,** que cuenta con una espectacularidad impropia de este tipo de juegos, y además incluye catorce pruebas, respetable cifra.

Los últimos serán los últimos

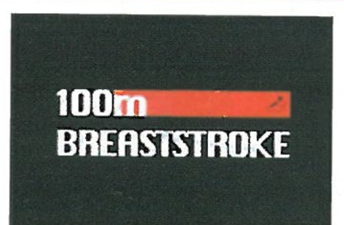
El deporte en general, no sólo "el furgol", es así. Por eso, para llegar a casa "enmedallao", es mejor practicar antes. Para ello el juego ofrece el modo Trial, en el que escogemos la prueba que más nos guste, y, directamente, nos vemos corriendo los cien metros, saltando el potro, o lo que hayamos escogido para sudar un rato. Porque se suda, señores. No sólo porque sean las pruebas de verano, sino porque **la pulsación de botones, como tiene que ser, cansa lo suyo.** Pero, además de este modo, también tenemos un torneo en el que pueden participar hasta cuatro jugadores, y que se destapa como el verdadero "juego" del cartucho. En él no descalifican a nadie, ya que se supone que, a una cosa tan seria como las Olimpiadas, no va a ir un redactor de Nintendo Acción queriendo participar en calceta al aire libre. Pero sí hay un ranking en el que se van sumando los puntos de cada prueba, y que deja en evidencia a los patosillos.

Bueno, y una vez terminado el campeonato, ¿qué? Pues que **jugarás una y otra vez,** porque el hecho de superar un récord, o a tus compañeros, engancha lo suyo, y además **el espectáculo es digno de ser observado.**

En cada una de las pruebas **se ha recreado con detalle el escenario correspondiente:** la piscina, el estadio de atletismo, el recinto de gimnasia... Es decir, que tiene ambiente, y no sólo gráfico, porque las voces de megafonía y el rugido del público se llevan una buena parte del protagonismo ambiental. Pero lo mejor escogido son las cámaras. Cada prueba las suyas, pero todas consiguen recoger de manera muy televisiva el desarrollo del evento. **Y las repeticiones, aún más flipantes.** Eso sí, algunos sprites quedan un pelín mal, y a veces parece que se ralentice, pero, **si te gusta este tipo de juegos,** has tenido la suerte de encontrar **la mejor entrega en tu Nintendo 64.**

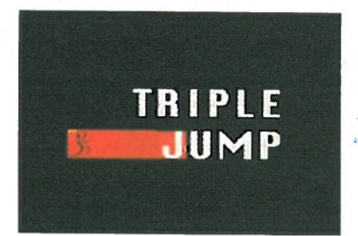


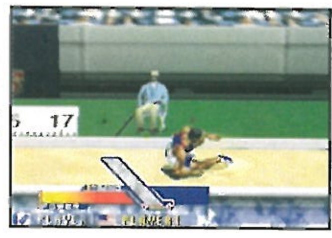
Jugando a las escondidillas







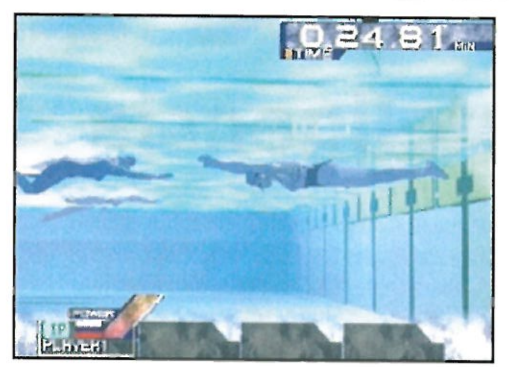
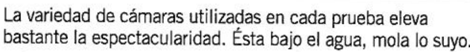


En un principio, el juego ofrece diez pruebas y punto. Qué pocas, ¿verdad? Pues a callar y a darle al mando, querido, porque la única manera de sacar las cuatro extras es conseguir quedar entre los tres primeros puestos en todas las demás. ***O ganas medallas, o vas listo para jugar el Triple Salto, 100m Braza, Salto de Potro y Tiro al Plato.***

Antes de cada prueba, siempre tenemos la oportunidad de enterarnos de los botones que hay que utilizar, los momentos exactos en que pulsarlos y el ángulo ideal. Fíjate en todo ello en la secuencia tutorial.





La variedad de cámaras utilizadas en cada prueba eleva bastante la espectacularidad. Ésta bajo el agua, mola lo suyo.





Los atletas muestran diferente complexión, dependiendo del evento. Este es un tiarrón.



Los jueces también son representados en las pruebas de lanzamiento. Lo dicho, al detalle.

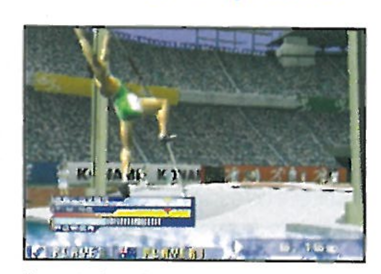
Konami nos trae a Nintendo 64 la mejor versión de su clásico deportivo Track & Field. Realmente espectacular, variado y competitivo.



Los textos no han sido traducidos al castellano, pero vamos, no hace falta tener mucho mundo para saber lo que significan...



En las pruebas de salto de longitud y triple salto asistimos a una repetición para ver si ha sido nulo o no... ¡Vaya patosón, colega!

Otra patosidad. Pero es que a veces el mando se escapa de las manos con el sudor (además de pato, cerdo; lo hemos arreglado).





Las repeticiones son la mejor manera de ver nuestra actuación (mientras juegas, estás pendiente de los marcadores). Muestran, además de varias cámaras, una ralentización brillante, que deja una estela de cada movimiento en la pantalla. ¿Cuántas piernas hay en la imagen de arriba?

El Análisis

GRÁFICOS 90

A los deportistas, poco hay que reprocharles, excepto ciertas texturas del atuendo algo pixeladas. En los escenarios, nos sobran sprites.

MOVIMIENTOS 95

Aquí Konami ha hecho las mejores animaciones de su historia en cuanto a deportistas se refiere. Cámaras suaves y espectaculares.

SONIDO 91

Las melodías se quedan para los menús, y son machaconas pero poco creativas. En las pruebas, la voz de fondo (con delay y reverb para simular el efecto de distancia) destaca sobre los buenos efectos de público.

JUGABILIDAD 89



Como sabéis, todo consiste en machacar botones. El diseño del mando no permite un rendimiento óptimo, pero todo está en practicar.

ENTRETENIMIENTO 91

En realidad, sólo hay un modo de juego que sea continuado. Pero la posibilidad de cuatro jugadores, la variedad de pruebas y la cada vez mayor dificultad de superar los récords, os irán dando razones para seguir jugando.

TOTAL 91

- *Supone* **la mejor versión** *para consola de este juego. Tanto en calidad técnica, como en número de pruebas.*
- *Las* **animaciones** *son tan reales que puedes engañar a tu papá diciéndole algo como: "¡Que "yampezao" lo de Sydney, papa!" Fijo que traga...*
- *A veces se* **ralentiza** *un poco, pero bueno, así se ven mejor los movimientos...*
- *La verdad es que nos hubiera gustado un* **modo arcade,** *donde te descalifiquen si no das la marca, pero bueno...*



Oddworld Adventures 2

Esclavo de la **inteligencia**

Para pasar de nivel hace falta eliminar todas las lámparas (sólo entonces se abrirá la puerta de salida), pero no rescatar a todos los Mudokons. Por eso, si no quieres dejarte ninguno, deberás consultar los que habitan la fase, encontrarlos... y salvarlos, claro.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES-GTI
AVENTURA-PLATAFORMAS
8 MEGAS
DOS MUNDOS
BATERÍA: PASSWORDS

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

TEXTOS EN CASTELLANO

Abe vuelve por GB para mostrarnos, de nuevo, que más vale maña que fuerza. Como sabéis, los **Mudokons** son una raza pacífica y mentalmente muy desarrollada, esclavizada por otra raza, tan mala tan mala que además de hacerlos trabajar como mulas, se los zampan. Inadmisible, ¿verdad? Por eso nuestro azulado chaval va a poner las cosas en su sitio, rescatando a sus compañeros y terminando con esta situación. Pero **sin violencia, tranquilito, pensando las cosas...** quizá demasiado, para el gusto de algunos.

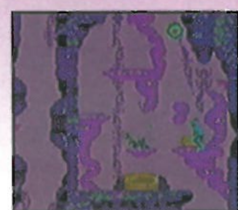
¿Me dejas una metralleta, por favor?

El bueno de Abe puede saltar, caminar sin hacer ruido, agacharse, rodar, pulsar palancas, agarrarse a bordes... Pero no puede sacudir tortas, así que, ¡¿cómo porras avanzar en un juego con tanto enemigo?! Tranquilos, control mental, chavales... Al igual que en la primera entrega, pulsando "Select", **Abe comienza a murmurar (con voz digitalizada)** a la vez que intenta **hacerse con el control del enemigo** más cercano a él. Si lo consigue, podrás utilizarle para cargarte a otros enemigos, pulsar una palanca... hacer lo que haga falta para allanar el posterior camino de Abe. Pero no es éste el único modo inusual de abrirse paso. Para rescatar a los demás Mudokons debemos hablar con ellos, y si su situación es muy peligrosa (enemigos cercanos o amenazas del escenario como huecos o trituradoras), cuidar de que no se lo carguen antes de abrir el teleportador. Luego, queda lo normal: saltar en el momento justo, pulsar palancas que abren nuevos caminos, encontrar habitaciones secretas, y esas cosas típicas de los plataformas.

Sin embargo, este "OA2" se destapa como **un juego más de inteligencia que de habilidad.** Hace falta idear un plan de acción para cada nivel. Saber cuántos enemigos hay, por dónde hace falta pasar con los Mudokons, qué enemigos podemos poseer, cuántos esquivar... en fin, un juego con un **nivel técnico notable, buena duración, en castellano,** y que puede engancharte perdidamente o desesperarte, según te guste usar la materia gris en un videojuego

Diferencia entre cerca y...





Sí, y lejos. Pues, cerca es cuando vemos a ***Abe bien grande en la pantalla,*** *y el fondo del decorado nos importa un pepinillo frito. Lejos, en cambio, significa que Abe, colándose por una de esas tuberías tan monas, ha* ***llegado al fondo del decorado.*** *Efectivamente, ahora Abe es más pequeño (y feo), con lo cual la comparación con el pepinillo frito queda justificada sobradamente.*



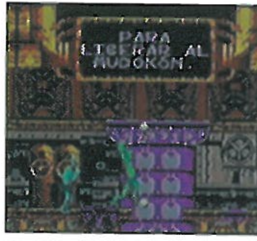


¡Uaaargh! Qué macabra historia, ¿eh? Pues es el argumento, en castellano y muy interesante.

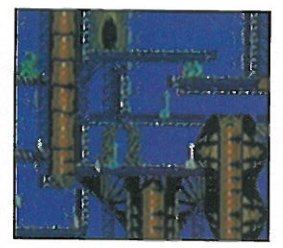





Cada fase se divide en varios niveles. Cuando se completa uno, la puerta se cierra y, ¡a dejarse la cabeza en el siguiente!



También los consejos de las primeras pantallas aparecen en perfecto castellano. Muy útiles.



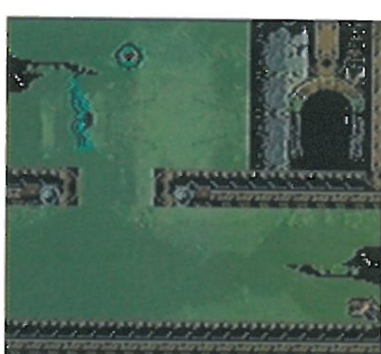
Las palancas comienzan a ser una constante en los niveles más avanzados del cartucho. Un lío.



En ciertos lances disfrutaremos de invisibilidad, lo que permite pasar de enemigos y avanzar.

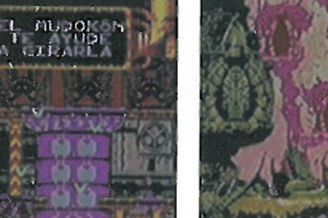


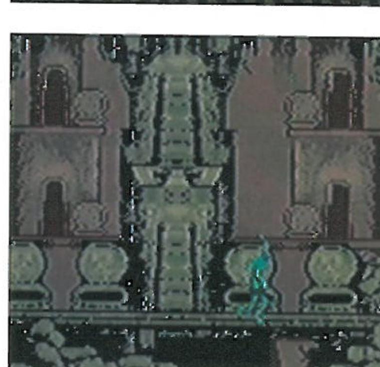
Para salvar a estos Mudokons, sólo debemos pulsar Select y se abrirá el portal. Fácil, ¿verdad?

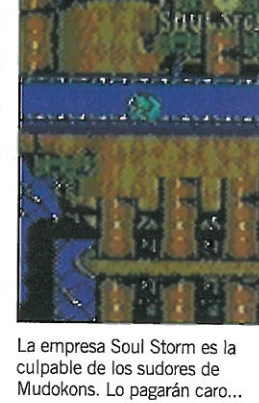


El circulillo de la parte superior de la pantalla nos impide usar la posesión. Habrá que pensar otra manera de esquivar al bicho.

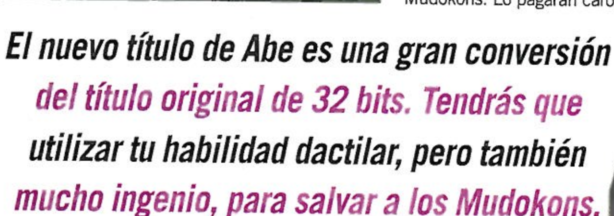






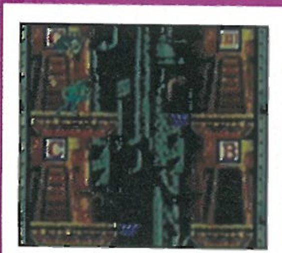


La empresa Soul Storm es la culpable de los sudores de Mudokons. Lo pagarán caro...

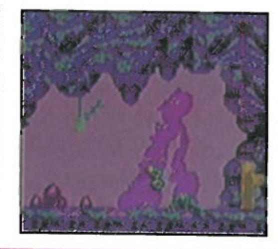


El nuevo título de Abe es una gran conversión del título original de 32 bits. Tendrás que utilizar tu habilidad dactilar, pero también mucho ingenio, para salvar a los Mudokons.

¡Controla, chico, controla!

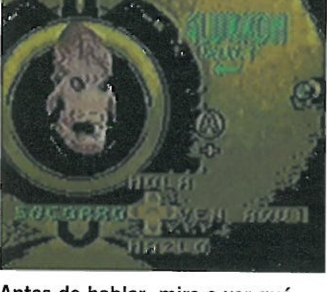






***Con el poder mental de Abe,** puedes manejar a un enemigo y deshacerte de los demás a disparos, bombazos o mordiscos, dependiendo de la criatura. Y además controla sus pedos, ¡qué bien educado!*



Antes de hablar, mira a ver qué dices. El menú ofrece la opción "especial logopedas frustrados", con la que podemos hacer hablar a Abe, a un Glukkon, o a un Slig. Practicad para no decir tonterías: Hazlo, socorro, trabaja.

El Análisis

GRÁFICOS 80

El diseño de los Mudokons (Abe entre ellos) es algo feote, pero el resto de sprites están más trabajados. Los decorados son una muestra de lo barroco y extraño de Oddworld...

MOVIMIENTOS 90

Abe se mueve suave y muy realista. En los enemigos la cosa es más brusca, pero muestran varios tipos de resultonas acciones.

SONIDO 90

La banda sonora es rayante a tope, pero de buena calidad. Hay un montón de voces (en inglés) que además tienen uso en el juego.

JUGABILIDAD 91

El control no es problema, responde rápido y se aprende con facilidad. Además, la curva de dificultad está muy bien ajustada, picando al más pintado (aunque hay que atreverse a pensar, claro).

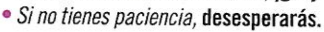
ENTRETENIMIENTO 89

Tiene dos niveles de dificultad, y un gran número de fases con diferentes escenarios y enemigos. Si te gusta usar la cabeza, repetirás hasta encontrar a todos los Mudokons.

TOTAL 90

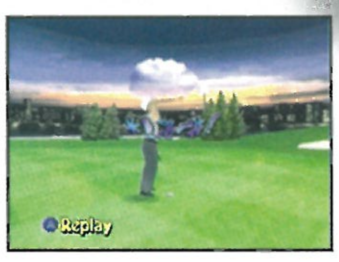


- *Es un* **concepto diferente** *dentro de los títulos para GBC. La inteligencia cobra una importancia inusual en GB.*
- *El aspecto* **gráfico** *queda algo por debajo del resto de apartados, pero la adicción que provoca te hará olvidarlo.*
- *Puedes controlar a los enemigos, y cuando te los cargas, Abe se ríe,* **¡guay!**
- *Si no tienes paciencia,* **desesperarás.**







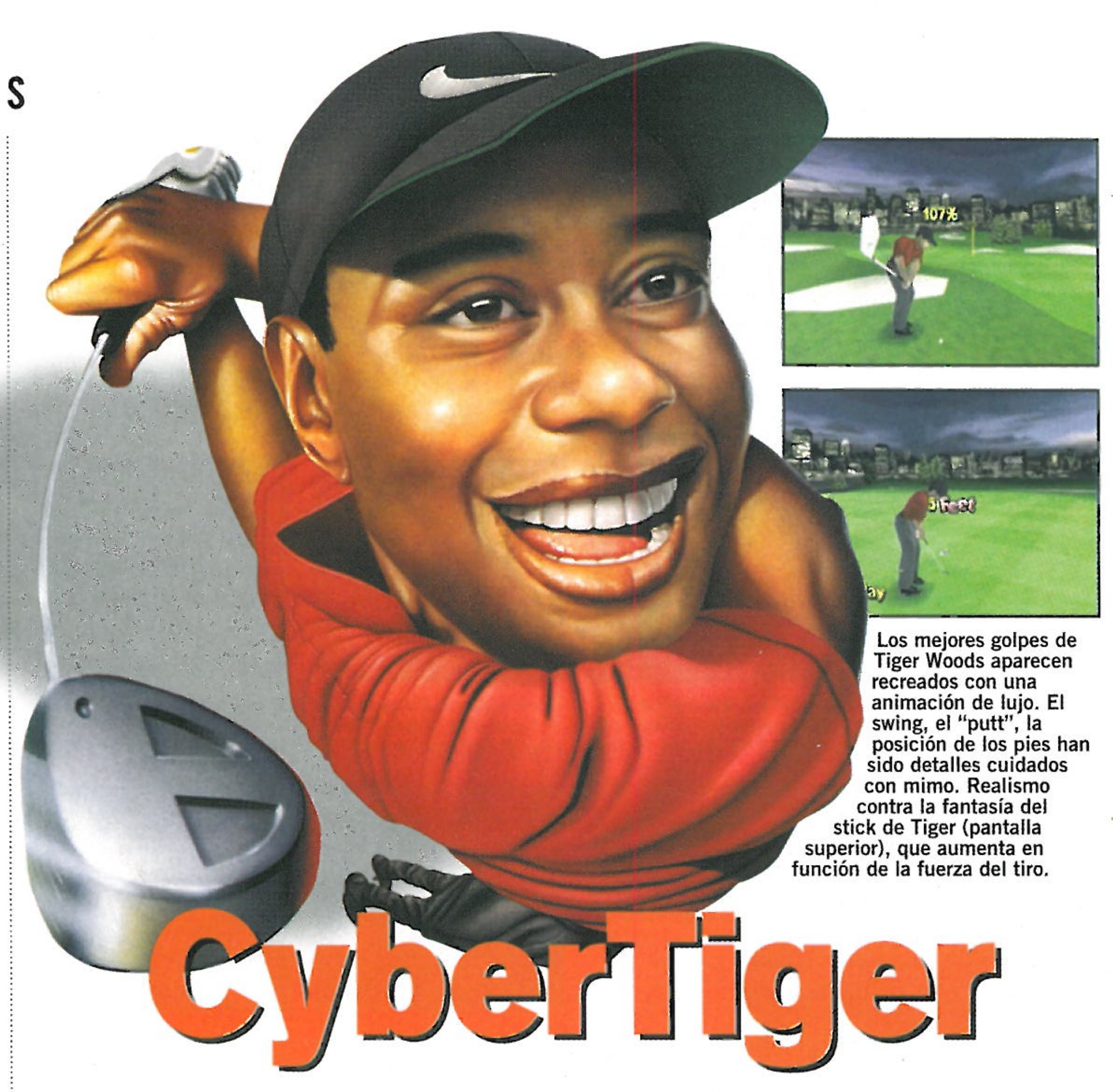




Los jugadores te hacen gestos durante el partido. Se encaraman en el palo en plan equilibristas, simulan irse del campo si les haces esperar y celebran puño en alto un hoyo de birdie. Las animaciones son muy creíbles y los diseñadores las han salpicado con sentido del humor.

NINTENDO 64
ELECTRONIC ARTS-SAFFIRE
GOLF
128 MEGAS
TRES CAMPOS
BATERÍA: NO





Los mejores golpes de Tiger Woods aparecen recreados con una animación de lujo. El swing, el "putt", la posición de los pies han sido detalles cuidados con mimo. Realismo contra la fantasía del stick de Tiger (pantalla superior), que aumenta en función de la fuerza del tiro.

CyberTiger

Mario parece, Tiger es

Electronic Arts cambia de aires con su último simulador y propone **un golf asequible y fantasioso,** con el genial **Tiger Woods como gran estrella.** Un Tiger que se ha planteado nada menos que retar a Mario, con un golf en la misma línea del protagonizado por el bigotes aunque con una pizca más de realidad. Lo presentamos a continuación.

Como un cartoon, pero con movimiento real

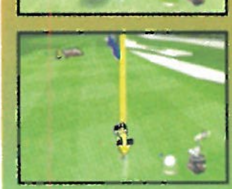
Tiger aparece caricaturizado y con rostro sonriente. Se ofrece en cuatro modelos, uno de ellos "alevín", junto a diferentes personajes entre los que el único jugador real es su amigo O´Meara. Los duelos se disputan en **dos campos,** uno pedregoso y seco a las afueras de Las Vegas y otro que reúne una selección de los mejores hoyos de circuitos de la PGA. Y para los maestros, hay un campo extra que parece el infierno. Total, tres; no demasiado.

Enseguida alegran la vista los movimientos de los jugadores. EA ha capturado el swing de Tiger y nos lo pone en bandeja en el juego, con un **innovador control** en el que la fuerza del tiro y la precisión ya no se controlan con los típicos botón y barra de energía, sino con el stick: hay que balancearlo hacia atrás y hacia adelante. Además, los botones C permiten situar una cámara aérea o incluso darnos una vuelta por el escenario, mientras que con el B podemos acercarnos a la bandera siguiendo la posible trayectoria del tiro.

El juego se tuerce a la hora de jugar. Se ha planteado de forma **simplona y poco atractiva,** y ni las concesiones a la fantasía que hace resultan suficientes. El tema de las **bolas potenciadas,** por ejemplo, es una idea original pero no tiene los resultados apetecidos. Es más excitante conseguirlas. ¿Cómo? Pues en uno de los dos modos de juego que se salvan de la monotonía: **Driving Range.** Aquí, desde un montículo, tratas de acertar en determinadas dianas que premian con bolas capaces de volar como Superman, convertirse en cohete y avanzar más metros... Habíamos dicho dos modos... el otro es Battle Mode. Uno frente a otro, pantalla partida, tu bola debe estamparse contra el careto del rival. Mide distancia, fuerza, efectos y ¡cataplás! De lo más divertido del juego. Porque a decir verdad, el resto, ni a 4 jugadores, se queda bastante por debajo de lo esperado.

Despiste en el green





Los golpes finales son los más difíciles. Los únicos indicadores a nuestra disposición en el green son una ***línea verde,*** *que simula el recorrido que haría la bola tirando directamente al hoyo, y una* ***flecha amarilla*** *que señala la distancia y el lugar hacia donde tiras. Una* ***información escasa*** *que hace que casi siempre lancemos a ciegas. Se echa de menos una* ***rejilla donde advertir los desniveles*** *del terreno.*



Estas bolas tienen truco



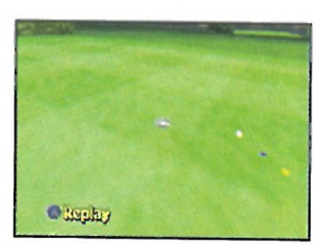








*Se llaman **bolas potenciadas**, y además de darle un poco de fantasía al asunto, permiten que nos saltemos algunos obstáculos. Se consiguen en Driving Range o consiguiendo Birdie en cualquier hoyo. Dan cosas como bolas que "nadan", evitan la arena, avanzan más, se autodirigen...*

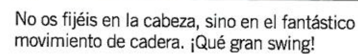






En el modo Tiger Challenge, el jugador que va por encima puede quitarle uno de los palos al que va perdiendo.




No os fijéis en la cabeza, sino en el fantástico movimiento de cadera. ¡Qué gran swing!



Pulsando el gatillo hacemos un vuelo rasante sobre el hoyo, que nos sitúa enseguida.



Y con el botón B, seguimos la posible trayectoria del tiro.





Con C-abajo, una cámara se pone a nuestra disposición y nos deja movernos sobre el hoyo con total libertad.

A la izquierda, destacan el fondo de la ciudad y el simpático cocodrilo que se ha colado en el campo.

Batalla de pelotas







*En el **Battle Mode**, el enfrentamiento es real a más no poder. Un jugador frente a otro, a coger la distancia y hacer que la bola impacte en la cabezota del rival.*



En modos de juego tenemos seis alternativas, aunque ya hemos dicho que Battle Mode y Driving Range son las más divertidas. Los otros cuatro acaban pareciéndose demasiado unos a otros, no ofrecen alicientes.

El Análisis

GRÁFICOS — 81

Bien el diseño de los golfistas y original la idea general del juego. Aspecto suave y limpio, que peca de falta de detalles.

MOVIMIENTOS — 80

La captura digital de movimientos ha funcionado. Sin embargo, el vuelo de la bola es recogido por unas cámaras bruscas y poco fiables.

SONIDO — 60

Mezcla de rap y hip-hop para la desafortunada banda sonora. Los efectos cumplen, en especial las voces en inglés.

JUGABILIDAD — 78

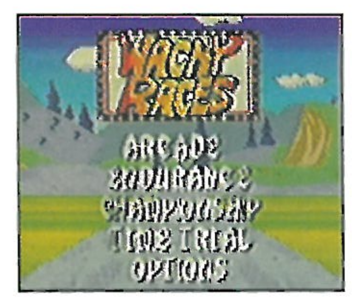
El control es fácil, a pesar de lo que cuesta acertar con el vaivén del stick al principio. Por lo demás, jugar es coser y cantar. Te lo dan casi todo a tiro hecho.

ENTRETENIMIENTO — 72

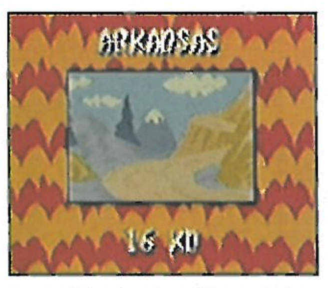
Sí, tiene cosas: un par de buenos modos de juego, algún detalle original, un circuito nocturno... pero le falta competición y necesita un ritmo más ágil para no caer en la monotonía.

TOTAL 78

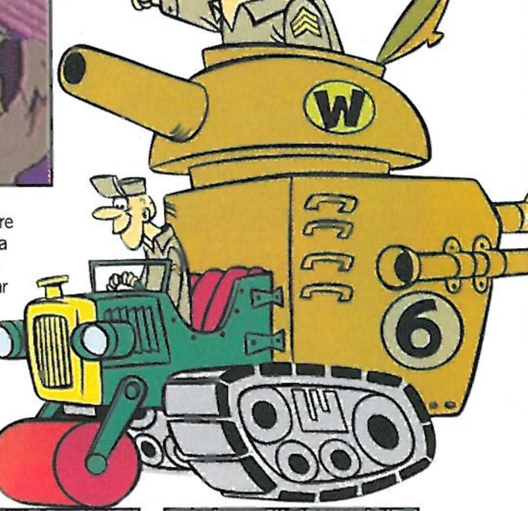
- *La comparación con* **Mario Golf** *termina rápidamente. Le faltan fantasía y más detalles originales.*
- *Sólo* **tres recorridos,** *aunque uno de ellos recoja los mejores hoyos de la PGA, resulta una cifra claramente insuficiente.*
- *Las* **bolas potenciadas** *es una buena idea mal llevada a la práctica. El tema es un filón que se debería haber aprovechado mejor.*
- *La* **banda sonora** *no merece que hablemos más de ella, pero que se sepa que no pega ni con cola.*

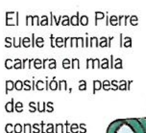


Los modos de juego de Wacky Races aseguran una buena duración. Otra cosa es que incite a seguir jugando hasta completarlos todos, claro...



Los distintos circuitos están localizados en varias zonas de Estados Unidos. Veremos desiertos, cumbres nevadas...





El malvado Pierre suele terminar la carrera en mala posición, a pesar de sus constantes trampeos.



Cada tramo está dividido por checkpoints. Llega a tiempo o...



Subir al podium significa llevarse una buena cantidad de puntos.







GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
CARRERAS
8 MEGAS
9 CIRCUITOS
BATERÍA: PASSWORDS

información del **juego**



Precio **5.990** *PTA*

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

Wacky Races

¿Bruto yo? ¡Toma castaña!

Cuando Infogrames saca un nuevo título de velocidad, las expectativas de éxito son muchas. Desde su V-Rally han llevado bien alto el estandarte de la calidad en las carreras de GBC. Ahora lo intentan con un título que, si bien tiene la velocidad de aquel, **no termina de definirse entre simulador y arcade.** ¿Virtud o defecto? Depende...

El juego está planteado, obviamente, como un arcade, ya que **incluye ítems** para recoger, como disparos, turbos... todo dentro de un estilo gráfico correcto pero nada serio (más bien al contrario), que transmite un **humor extra** en cada una de las animaciones, y al que acompaña un sonido también muy "fiestero". Pero, a la hora de manejar cualquiera de los **8 vehículos disponibles,** hay que estar muy al tanto de los derrapes en cada curva y de la conducción en general, de manera que cada enemigo que aparece se convierte en un obstáculo extra a la hora de sentir que controlas la carrera. Puedes estar en un buen puesto y de pronto recibir un zurriagazo en forma de misil que te relegue al último lugar. ¿Injusto? No, también tú **puedes llegar al primer puesto a base de trampeos.** El caso es que te guste este tipo de competición, donde, para ganar la carrera, es tan importante recoger buenos ítems como saber manejar el vehículo. Es **un poco loco,** la suerte entra mucho en juego, pero para eso son ellos...

El Análisis

GRÁFICOS **87**

Los decorados muestran buena calidad, y los sprites, aunque confusos en la distancia, recrean la serie de TV con acierto.



MOVIMIENTOS **90**

Es rápido y efectista. Aunque a veces desaparezca algún sprite, no influye en la enorme sensación de velocidad.



SONIDO **88**

Melodías rápidas y de calidad, acompañadas de efectos algo menos brillantes, pero variados y adecuados a la acción.



JUGABILIDAD **85**

Su rapidez y buen control incitan a jugar una y otra vez, aunque llega el momento en el que desespera al más pintado.

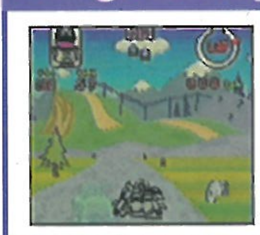


ENTRETENIMIENTO **87**

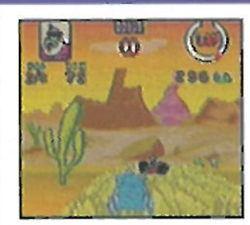
Tres niveles de dificultad y cuatro modos de juego dan mucho de sí. Aún así, hay que ponerle demasiado empeño para ser un arcade.

TOTAL **87**

¡Hago trampas, sí!

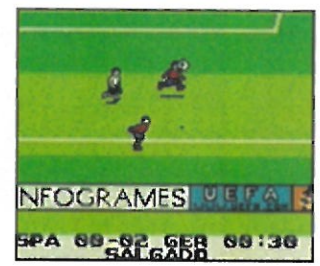


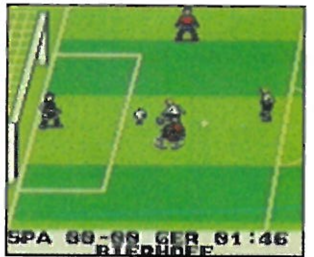




Pero es que, si no, poco harás en estas carreras. ***Los ítems nos esperan a lo largo del camino,*** *y* ***su uso es obligado para avanzar puestos.*** *Entre ellos tenemos turbo, congelación, invisibilidad y varios tipos de proyectiles.*





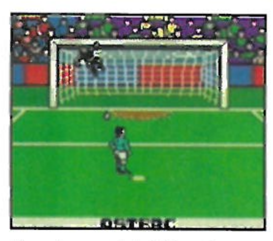
Los controles son igual de completos pero más sencillos que en Ronaldo Football. Así resulta mucho más fácil lanzar a portería, y bastante más efectivo.



Momentos digitalizados para amenizar los descansos. En nuestro cartucho aparecen jugadas de la selección española, pero ingleses y franceses tienen las suyas propias.



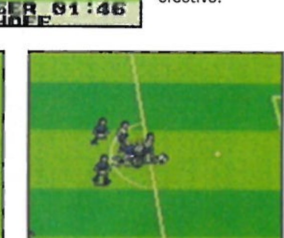
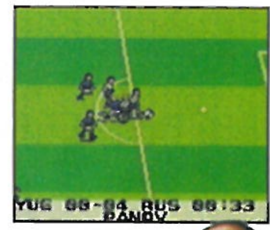
Los remates de cabeza dependen más del azar que de nuestra pericia. Pero son espectaculares.



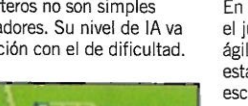
El portero vuela inútilmente para detener este penalti. Nada, majo, mejor lo practicas antes.




Los porteros no son simples espectadores. Su nivel de IA va en relación con el de dificultad.

En el nivel medio, el juego es vivo y ágil. Hay que estar atento a las escapadas de los contrarios, y meter la pierna cuando la situación lo requiera.




GAME BOY COLOR

INFOGRAMES-BIT MANAGERS

FÚTBOL

8 MEGAS

50 SELECCIONES

BATERÍA: SÍ

información del
juego



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

TEXTOS EN CASTELLANO

UEFA 2000

Homenaje a **Ronaldo**

Sobre la base del genial Ronaldo V-Football, el grupo catalán Bit Managers ha desarrollado un nuevo cartucho de fútbol bajo licencia de la UEFA. **Estéticamente no hay grandes cambios,** aunque se hayan incluido bonitas imágenes digitalizadas con instantáneas de nuestro combinado. Te parecerá estar ante el mismito Ronaldo... hasta que empiezas a jugar. Lo primero que observas es que las **animaciones son más suaves** y están mejor rematadas, cosa que hay que agradecer a que el juego sea exclusivo de Game Boy Color: eso supone memoria extra. Después llega la guinda, que no es roja pero alegra igual y tiene forma de controles. Se ha **rediseñado completamente el control de juego,** y se han facilitado notablemente las cosas. Donde antes había espinas, ahora el partido fluye suavemente y lanzar a puerta, rematar de cabeza, incluso pasar la bola ha dejado de ser un problema. La **jugabilidad** se convierte en una de las grandes bazas del cartucho, que además ofrece opciones y modos de juego, junto a las 50 selecciones nacionales en liza, para garantizar duración. Las **plantillas son reales** y además, como explicamos justo debajo, cada jugador tiene su nivel que influye durante el partido. Eso sí, sólo en el modo simulación. Y algunos les salen unas jugadas tan chulas, que de verdad se echa de menos la repetición instantánea de los hechos. Eso es de lo poco que falta.

El Análisis

GRÁFICOS


85

Son idénticos a los vistos en Ronaldo. Por eso hemos penalizado este apartado que sin embargo compensan las imágenes digitalizadas.

MOVIMIENTOS


91

Las animaciones son más suaves que las que ya sabéis, y tanto o más completas. Destacan remates de cabeza y paradones felinos.

SONIDO


85

Se escuchan el pitido del árbitro, los "hachazos" a ras de césped y las celebraciones del público a cada gol. Todavía algo justo.

JUGABILIDAD


92

El rediseño de los controles ha sido un total acierto. Ahora todo es mucho más fácil y el juego no pone ninguna traba.

ENTRETENIMIENTO


92

Es fácil "viciarse". Empezarás en el partido amistoso, pero a los pocos días echarás una liga de 32 equipos. Y no querrás parar.

***TOTAL* 91**

¿Qué hace Kiko en el banquillo de los suplentes?







*En la opción simulación, es importante que **selecciones concienzudamente a tu equipo** titular. Los parámetros de cada jugador cuentan y el nivel de las selecciones influye a la hora de jugar, así que mucho ojo con el banquillo. Aquí además podrás variar la táctica a tu antojo, modificar posiciones... ¡y recuerda, **las plantillas son reales!***



El desarrollo de la ciudad depende de nuestro éxito en la recolección de monstruos e ítems. Los que sobren se pueden vender, y con el dinero, invertir en obras para mejorar el pueblo.



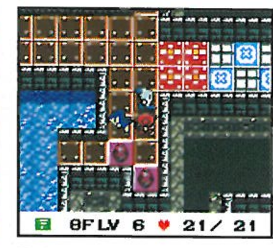
GAME BOY COLOR
KONAMI
RPG
8 MEGAS
NIVELES ALEATORIOS
BATERÍA: SÍ



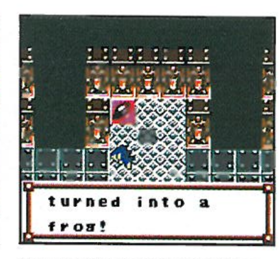
Las Orbs son armas útiles desde lejos, y de uso limitado.



El juego comienza con un flashback donde vemos a papá.

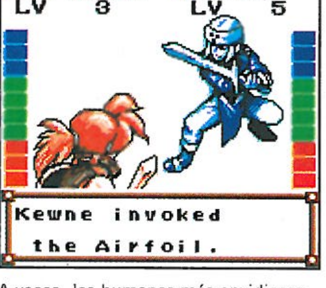


En la torre encontrarás huevos de monstruo. Incúbalos y verás.



Algunos ítems son muy útiles para llegar a ser príncipe azul.





A veces, los humanos más envidiosos querrán luchar contra nosotros.



Los amigos, como este mago, nos aconsejan y ayudan dentro de la torre.

Existen jefes finales llegando a ciertos niveles de la torre. Ve preparado.

información del **juego**



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

LINK CABLE

El Análisis

GRÁFICOS **78**

Aunque los monstruos se distinguen en el tablero, quedan mucho mejor en la pantalla de combate. Los escenarios, más bien simples.

MOVIMIENTOS **65**

Correcto. No hace falta más. El scroll se desplaza con suavidad, y animaciones, las justas.



SONIDO **80**

Las trabajadas melodías suponen el plato fuerte en este apartado, ya que tapan los pocos efectos que a veces aparecen.



JUGABILIDAD **79**

El control es fácil y se aprende rápido a coger posiciones para atacar con ventaja. Pero resulta repetitivo, y está en inglés...



ENTRETENIMIENTO **82**

El desarrollo es bastante simple, pero la cantidad de monstruos y la posibilidad de cambiarlos con un amigo le dan ese toque coleccionista que tanto gusta a los roleros.

TOTAL 80



Azure Dreams

Un chaval con guardaespaldas

Tras su paso por otras consolas, el chaval pelirrojo de Konami vuelve a las andadas. Y nunca mejor dicho, porque retorna a la **Torre de los Monstruos**, en la misma ciudad, y con la misma historia. Es decir, que estamos delante de una conversión "directa" para nuestra GBC. Por supuesto, todo ha sido programado nuevamente, pero el desarrollo del juego es exactamente igual. Habitamos en una ciudad de baja renta per cápita, en la que el destino más deseado por los niños es ser un **"domador" de monstruos,** que alcanzan gran riqueza, nivel social y eso. Como los futbolistas, vamos. Y el caso es que los monstruos habitan sólo en la torre, así que, hay que entrar por ellos. En un principio contamos con la ayuda del único monstruo que habla (qué casualidad, ¿no?), que nos defenderá de los primeros enemigos, ganará experiencia y aprenderá nuevos ataques. Pero a medida que vayamos subiendo de nivel en la torre, podremos **recoger huevos de nuevos monstruos** y ponerlos a nuestro servicio (previa incubación y eclosión del bicho.). Eso quiere decir venderlos en la tienda, o conservarlos en un corral para próximas visitas a la torre. Los **combates son por turnos,** hay objetos y armas para el protagonista, **es rol del bueno... pero, vaya, ocurre que es repetitivo.** La torre cambia su estructura en cada partida, pero los enemigos son iguales. Y, aunque ya lo veis, los textos están en inglés.



Los bichos

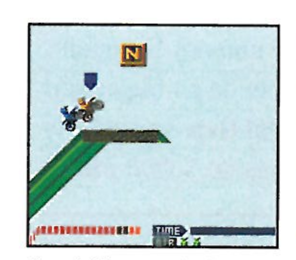






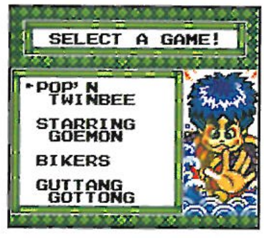
Los monstruos se colocan al lado del protagonista, en la posición que tú elijas. ***Puedes controlar su nivel de agresividad,*** *darles semillas para potenciar sus cualidades, e incluso cruzarlos.*




El modo Versus es el más jugable de Bikers. La consola compite con ganas.

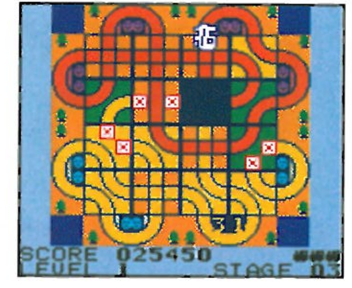


Pasado un tiempo, la pantalla comienza a llenarse de bichitos que obstruyen el paso. Deprisita.



El menú inicial ya destaca a Goemon como el título más importante de la recopilación.


Pop'n'Twinbee es rápido y muy divertido, pero a veces los disparos desaparecen y... ¡pof!



Guttang Gottong es un antiquísimo pero aún adictivo puzzle. Debes deslizar los cuadros en los que se divide la pantalla, de manera que el tren, que no para de "chuflar", pase por los puntos marcados con caritas.


Ahí tenemos a Goemon pasando la noche en una posada. Como en todo RPG, también hay tiendas, diferentes armas, gente con la que hablar...

GAME BOY COLOR
KONAMI
COLECCIÓN
8 MEGAS
4 JUEGOS
BATERÍA: NO

información del juego

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

Konami Collection Vol. 3

Ganan con el tiempo

Más clásicos, pero más modernos. Konami vuelve a la carga con otros cuatro títulos comprimidos en un solo cartucho. Esta vez ha optado por incluir el aventurero **Goemon,** un adictivo **Guttang Gottong, Pop'n'TwinBee,** llamativo gráficamente y... bueno, y **Bikers.**

Goemon se destapa como la **estrella del cartucho** por razones obvias. Su desarrollo es largo y entretenido, como mandan los cánones del rol, y además es, gráficamente, el mejor adaptado a GBC. La única pega es que no está traducido al castellano, por lo que sólo los "anglo-leyentes" podrán enterarse bien de por dónde continuar la aventura.

El juego del tren, **Guttang Gottong,** es de lo más adictivo por su naturaleza de **puzzle y simpleza de manejo.** Tenemos que conseguir recoger un número de viajeros moviendo las piezas de vía, de manera que no nos "caigamos" del escenario ni nos toquen los pocos enemigos que, como nuestro tren, discurren por ellas. Y casi tan adictivo como él, el famoso Pop'n'Twinbee. Con unos gráficos coloristas a tope (aunque algo temblones) nos sumerge en uno de los matamata más movidos de GB. Y Bikers, bueno, no es mal juego. Mola hacer piruetas con la moto, pero el costoso control y los pobres gráficos lo dejan por debajo del buen nivel general.

Goemon, mejor que nunca









El ***remozado gráfico*** *de esta entrega para GBC es plausible, y la aventura, tan* ***divertida*** *como siempre.*

El Análisis

GRÁFICOS 80
El color se encarga de poner más espectacularidad a los respetables gráficos. La antigüedad visual de Bikers baja un poco la media.

MOVIMIENTOS 82
Destaca la rapidez de Pop'n'Twinbee. El resto son scrolles correctos y animaciones simples.

SONIDO 84
Como es norma en Konami, la música de su arcade P'N'T es la más destacable. También Goemon da la nota. Efectos en segundo plano.

JUGABILIDAD 87
Sin Bikers la cosa iría mejor, ya que es algo duro de control. Lo demás, muy jugable: puzzle, matamarcianos y Rol (en inglés, nchts).

ENTRETENIMIENTO 89
Con Goemon y "el tren", te puedes pasar unas semanitas ocupado. P'N'T es corto, aunque movidito. Bikers se hace monótono enseguida.

TOTAL 87

LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

Perfect Dark comienza su marcha triunfante: ya es nuestro número 1 • Igual que Pokémon Amarillo • ¿Habéis visto que bien lo lleva Nintendo en Inglaterra? Nueve de los diez primeros puestos son juegos suyos • **Metal Gear** se cuela entre los más vendidos de GBC • **¡¡Hybrid Heaven por menos de 5.000 pta!!**

LOS 20 DE N64
PARA NINTENDO ACCIÓN



1. **PERFECT DARK** Nintendo
2. **POKéMON STADIUM** Nintendo
3. **DONKEY KONG 64** Nintendo
4. **LEGEND OF ZELDA** Nintendo
5. **RIDGE RACER 64** Nintendo
6. **RESIDENT EVIL 2** Capcom
7. **JET FORCE GEMINI** Nintendo
8. **TONY HAWK** Activision
9. **SUPER SMASH BROS** Nintendo
10. **RAYMAN 2** Ubi Soft
11. **QUAKE II** Activision
12. **ROADSTERS** Titus
13. **QUAKE II** Activision



14. **STAR WARS RACER** Nintendo

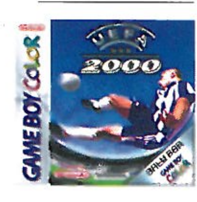
El cartucho de Lucas se ha llevado el premio al mejor juego de carreras, que otorga la Academia de Artes y Ciencias Interactivas.

15. **WORLD DRIVER** Midway
16. **GOLDENEYE 007** Nintendo
17. **BANJO-KAZOOIE** Nintendo
18. **F-1 WGP II** Nintendo
19. **SHADOWMAN** Acclaim
20. **TARZAN** Activision

LOS 20 DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN



1. POKéMON AMARILLO Nintendo
2. POKéMON ROJO/AZUL Nintendo
3. WARIOLAND 3 Nintendo
4. TOMB RAIDER THQ
5. SUPER MARIO BROS Nintendo
6. MICKEY'S RACING Nintendo
7. RAYMAN Ubi Soft
8. ZELDA DX Nintendo
9. MARTIAN ALERT Infogrames
10. TRACK&FIELD Konami
11. STREET FIGHTER Capcom
12. DRAGON WARRIOR Eidos
13. CONKER'S POCKET Nintendo
14. TARZAN Activision
15. BARÇA TOTAL Ubi Soft



16. UEFA 2000 Infogrames
17. ODDWORLD ADVENTURES Infogrames
18. 24 HORAS LE MANS Infogrames
19. WARIOLAND 2 Nintendo
20. SUPER MARIO LAND 3 Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64
EN CENTRO MAIL

1. POKéMON STADIUM Nintendo

La fiebre Pokémon mantiene caldeado el ambiente. El Stadium de N64 sigue liderando las ventas de cartuchos.

2. ISS 98 Konami
3. ISS 64 Konami
4. DONKEY KONG 64 Nintendo
5. RE-VOLT Acclaim
6. RIDGE RACER 64 Nintendo
7. JET FORCE GEMINI Nintendo
8. LEGEND OF ZELDA Nintendo
9. TUROK RAGE WARS Acclaim
10. SUPER SMASH BROS Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN CENTRO MAIL

1. POKéMON ROJO Nintendo
2. POKéMON AZUL Nintendo
3. WARIOLAND 3 Nintendo
4. SUPER MARIO BROS DX Nintendo



5. METAL GEAR SOLID Konami
6. TOY STORY 2 THQ
7. TARZAN Activision
8. RAYMAN Ubi Soft
9. RUGRATS THQ
10. ZELDA DX Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN AMAZON.COM

1. PERFECT DARK Nintendo
2. TONY HAWK Activision
3. POKéMON STADIUM Nintendo
4. LEGEND OF ZELDA Nintendo
5. ALL STAR BASEBALL 2001 Acclaim



6. EXCITE BIKE 64 Nintendo

Mientras aquí se hace esperar de lo lindo (puede que salga en octubre), en Estados Unidos arrasa. No es de extrañar. Es el mejor cartucho de motos de N64 y uno de los mejores en cualquier género.

7. STAR WARS RACER Nintendo
8. SUPER SMASH BROS Nintendo
9. GOLDENEYE 007 Nintendo
10. SUPER MARIO 64 Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA
EN AMAZON.COM

1. SUPER MARIO BROS Nintendo
2. POKéMON AMARILLO Nintendo
3. DRAGON WARRIOR Eidos
4. METAL GEAR SOLID Konami
5. MS PAC-MAN Namco
6. POKéMON ROJO Nintendo
7. WINNIE THE POOH Mattel
8. POKéMON AZUL Nintendo
9. POKéMON PINBALL Nintendo
10. TONY HAWK Activision

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN EBWORLD

1. PERFECT DARK Nintendo
2. TONY HAWK Activision
3. EXCITEBIKE 64 Activision



4. KIRBY 64 Nintendo

El cartucho del gordinflón ha revolucionado las listas de ventas en Japón, y parece que va a hacer lo propio en Estados Unidos. Los españolitos no lo tendremos hasta el año que viene, o con suerte en navidades. ¡¡Con lo guay que parece!!

5. POKéMON STADIUM Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN CTW

1. POKéMON STADIUM Nintendo
2. STAR WARS RACER Nintendo
3. LEGEND OF ZELDA Nintendo
4. F-ZERO X Nintendo
5. SUPER MARIO 64 Nintendo



6. GOLDENEYE 007 Nintendo

Nintendo está que lo tira en las islas. 9 de los diez primeros puestos están copados por sus títulos. Entre ellos este excelente 007, uno de los superventas alucinantes de N64.

7. SUPER SMASH BROS Nintendo
8. 1080 SNOWBOARDING Nintendo
9. WRESTLEMANIA 2000 THQ
10. DONKEY KONG 64 Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN UK SEGÚN CTW

1. POKéMON ROJO Nintendo
2. POKéMON AZUL Nintendo
3. SUPER MARIO BROS DX Nintendo
4. METAL GEAR SOLID Konami
5. WARIOLAND 3 Nintendo
6. RUGRATS THQ
7. TOY STORY 2 Activision
8. WWF WRESTLEMANIA THQ
9. ODDWORLD ADVENTURES Infogrames
10. GAME&WATCH GALLERY Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN HMV

1. POKéMON STADIUM Nintendo
2. A BUG'S LIFE Activision
3. QUAKE II Activision
4. WRESTLEMANIA 2000 THQ
5. SUPER SMASH BROS Nintendo

LOS 5 + VENDIDOS DE GAME BOY EN UK
SEGÚN HMV

1. POKéMON AZUL Nintendo
2. POKéMON ROJO Nintendo
3. METAL GEAR SOLID Konami
4. SUPER MARIO BROS DX Nintendo



5. WARIOLAND 3 Nintendo

LOS 5 DE N64
DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. PERFECT DARK Nintendo
2. DONKEY KONG 64 Nintendo
3. JET FORCE GEMINI Nintendo
4. RAYMAN 2 Ubi Soft
5. TOP GEAR RALLY 2 Kemco

LOS 5 DE N64
DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. PERFECT DARK Nintendo
2. LEGEND OF ZELDA Nintendo
3. TONY HAWK Activision
4. POKéMON STADIUM Nintendo
5. RESIDENT EVIL 2 Capcom

LAS 10 MEJORES OFERTAS DE N64
EN CENTRO MAIL

1. ISS 98 Konami/3.990 Pta



2. HYBRID HEAVEN Konami/4.490 Pta
3. ISS 64 Konami/2.990 Pta
4. GOLDENEYE 007 Nintendo/5.990 Pta
5. GOEMON 2 Konami/4.490 Pta
6. CASTLEVANIA 64 Konami/4.490
7. RE-VOLT Acclaim/3.990 Pta
8. NBA PRO 98 Konami/3.990 Pta
9. MICROMACHINES Codemasters/4.990 Pta
10. TUROK RAGE WARS Acclaim/5.490 Pta

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS

POKéMON

Presentamos la guía definitiva para triunfar en el juego de moda. Una guía práctica donde encontrarás todo lo que necesitas para sacar el máximo partido a las tres ediciones del juego: roja, azul y amarilla.

Página 80

Toy Story 2

Continuamos prestando nuestra ayuda al bueno de Buzz Lightyear. En esta entrega le hemos preparado cinco niveles y unos cuantos consejos y trucos para que no se nos queje más. Saludos, chaval.

Página 88



Jet Force Gemini

Se nos despide el de Rare, aunque seguro que de este juego todavía queda mucho por hablar. Por lo pronto aquí tienes la localización de los últimos tribals y ¡¡cómo escapar a la máxima velocidad!!

Página 86



EL TRUCO DEL MES

DAIKATANA

Abre todos los niveles y hazte con el arsenal al completo





Daikatana es un espectacular shooter 3D en primera persona, que acaba de pisar las tiendas. Seguro que nuestros trucos te van a venir de perilla para avanzar, pero si prefieres empezar por ti mismo, ni los mires.

Como cada mes, Nintendo Acción te va a poner las cosas más fáciles. Esta vez con un juego de estreno, que seguro que a más de uno ya se la sacado de sus casillas por aquello de la dificultad. Debes introducir las siguientes combinaciones de botones justo antes de la pantalla de Game Start.

- Para **elegir nivel, pulsa C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, R, L, Z, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda rápidamente.** Y prepárate para elegir la fase donde quieras empezar.
- No te cortes con las armas, pulsa **C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-arriba, Z, L, R, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-arriba** lo más rápido posible, y disfruta de todo este arsenal. Así seguro que no se te resiste nadie.

Otros trucos...

TARZAN

Que nadie se quede sin saber lo que hay que hacer para saltarse todos los niveles de liana en liana. En la pantalla del menú principal, pulsa **Izquierda, DerechaX2, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, ArribaX2, AbajoX2.** Baja en el menú y aparecerá la opción **Cheats.**

SUPERMAN

En la pantalla del menú, pulsa **C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha.** Y después, para superar los niveles, haz C-arriba, C-abajo. Si quieres rellenar la energía, Z y R. Y **para superfuerza, L y Z.**

ARMY MEN

Passwords para el Sarge's Heroes de N64. Introdúcelos en la pantalla correspondiente, o sea en la de passwords:

- **ALCHR: Todos los personajes.**
- **NSRLS: Todas las armas.**
- **MMRTL: Invencibilidad.**
- **DNSTHMN: Elegir nivel.**
- **CNTN: Continuaciones ilimitadas.**

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**

Trucos en clave Nintendo

✉ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es ✉ Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

N64

Tony Hawk's Pro Skater

Para las "máquinas" de la tabla de skateboard que ya hayan completado el juego y conseguido treinta cintas con alguno de los patinadores, tenemos algo más para ofreceros que el panzón del oficial Dick. Por ejemplo, cómo conseguir todas las cintas, más velocidad...

Selecciona al oficial y comienza una partida. Pausa ahora el juego y, con **L presionado,** pulsa la secuencia **C-izquierda, C-abajo, C-derecha, C-abajo, Arriba, Derecha, Izquierda.** Sal del juego y selecciona de nuevo un skater. En el lugar que ocupaba el oficial Dick estará **Private Carrera,** una jovenzuela de 41 años con la que se pueden hacer auténticas burradas sobre la tabla (tiene todas las habilidades hasta arriba).

Y ahora para los tramposísimos, códigos destroza-juegos. Pausa en mitad de una partida y, con L pulsado, pon en práctica esto:

- **Balance Perfecto:** C-arriba, C-derecha, Izquierda, C-derecha, Derecha, Arriba, Abajo.
- **Recomenzar escenario:** C-izquierda, C-derecha, C-abajo, Arriba, Abajo.
- **Los puntos se multiplican por diez:** Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, C-izquierda.
- **Cámara rápida:** Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo.
- **Cámara lenta:** Abajo, Abajo, C-arriba, C-derecha, Izquierda.
- **Tricks rápidos:** C-arriba, Izquierda, C-abajo, C-abajo, Arriba, Abajo, Derecha.
- **Estadísticas con diez cintas:** C-arriba, C-izquierda, Izquierda, Arriba, C-abajo.
- **Estadísticas con trece cintas:** C-arriba, C-izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo.
- **Todas las cintas:** C-derecha, Izquierda, Arriba, C-arriba, C-arriba, Derecha, Abajo, Arriba.
- **Más velocidad:** C-arriba, Izquierda, C-abajo, C-abajo, Arriba, Abajo, Derecha.
- **Foto:** Abajo, C-izquierda, C-arriba (Ya, ya, no sirve para nada, pero los programadores también se enamoran, ¿no?).







N64

Perfect Dark

Los primeros trucos para disfrutar aún más de esta aventura, ya están aquí. Pero antes tendrás que cumplir algunos requisitos.

COMPAÑEROS

Desbloquear nuevos compañeros:

- **Velvet Dark.** Completa el nivel "Entrando en DataDyne: V.G." en **menos de 6 minutos 30 segundos.**
- **Hot Shot.** Completa "Area 51: Infiltración" en **menos de 5 minutos, en dificultad Agente Especial.**
- **Hit and Run.** Completa "Villa Carrington" en **menos de 2 minutos y 30 segundos,** en Agente Especial.
- **Alien.** Completa "Ataque: Asalto secreto" en menos de **5 minutos y 15 segundos,** en Agente Especial.

ARMAS EXTRA

Consigue todas las medallas de oro en los entrenamientos de tiro, y desbloquearás todas las armas clásicas de GoldenEye.

TRUCOS PERFECTOS

Atención: si usas algún truco, esto no funcionará.

- **Invencible.** "Area 51" en menos de 3 minutos y 50 segundos.
- **Manto de invisibilidad.** "Edificio G5: Reconocimiento" en menos de 1 minuto y 50 segundos.
- **Reglas de Marquis of Queensbury.** "Central DataDyne: Huída" en menos de 1 minuto y 30 segundos.
- **Super Escudo.** Completa el nivel "Instituto Carrington: Defensa" en menos de 1 minuto y 45 segundos.

N64

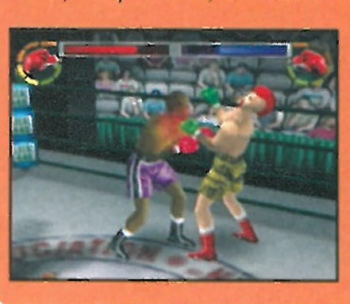
Knockout Kings 2000

Pausa el juego e introduce estas secuencias para que se activen algunos truquillos.

- **Hacer tu boxeador un poco más grande:** C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-arriba.
- **Guantes grandes:** C-arriba, C-derecha, C-arribaX2, C-abajo.
- **Cabezón:** C-izquierda, C-derecha, C-izquierdaX2, C-derecha.

Si escoges a **Muhammed Ali** en Career y pulsas C-arriba sin parar en los entrenamientos, completarás los 30 golpes sin inmutarte.

Para activar el **super-puño, pulsa A, B, y R** cuando el guante de la esquina superior parpadee.







N64

Cybertiger

Los siguientes códigos se introducen en la pantalla de editar nombre. A continuación tienes los passwords y sus efectos.

- **Sthelens:** Desbloquea el Volcano Course.
- **Ufo:** Jugar con un marcianito verde y cabezón.
- **Brat:** Jugar con Bobby.
- **Retro:** Jugar con Starr.
- **Prodigy:** Jugar con Liltiger.
- **Rapper:** Jugar con Kimmy.
- **Golddgr:** Jugar con Festus, fantasmilla de pro.
- **Tigerrrr:** Jugar con Bengal, un tigre, pero de los buenos.
- **Instyle:** Jugar con Cindy.
- **Delvis:** Jugar con Delvis.
- **Marko:** Jugar con Mark.
- **Ice:** Jugar con Robert.
- **Safari:** Jugar con Tracy.
- **Cybertw:** Jugar con Twfan.









N64

Rocket: Robot on Wheels

Pausa el juego y pulsa las siguientes secuencias según los efectos que desees conseguir (las direcciones se introducen con la cruceta digital).

- **Gravedad baja:** Z, R, Z, R, Abajo, R, R, Derecha, Derecha, R.
- **Gravedad alta:** Arriba, Derecha, Derecha, R, Derecha, R, Z, R, R, Arriba.
- **Fricción baja:** Arriba, R, R, Izquierda, Z, Z, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha.
- **Más velocidad:** Z, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, R, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba.



Command & Conquer

Para poder acceder a cualquier nivel de este estratégico juego, ve a la pantalla de presentación y **pulsa la secuencia B, A, R, R, A, C-derecha, Arriba, Abajo, A (BARRACUDA en inglés).** Ahora basta con que selecciones Replay Mission y pulses L para que se muestre una lista con todas las misiones disponibles.

ARMORINES



Os recordamos los tres mejores códigos para este shoot'em up subjetivo. Ya sabéis, comenzad el juego, pausad, y seleccionad **Enter Cheat.** Si sabéis más trucos, nada, a enviarlos...

- **GODLY:** Invulnerabilidad para toda la vida.
- **SORTED:** Munición infinita.
- **SKIPPY:** Abre todos los niveles.

El dibujo del mes



José Mª Vidal Vidal
(Cádiz)

Aquí tenemos un despliegue de Pokémon a toda pastilla. Como sabemos que cuesta lo suyo dibujar a tantos Pokémon en un solo papel (nosotros hemos dibujado cuatro y ya hay medio Pikachu en la mesa y medio en el papel), y como José María nos ha invitado a la Feria de la Manzanilla, pues le vamos a dar el mando, por si cae algo más...

Resultados del Test (número 91)

Pues tras pasarnos varios días contando vuestros votos, por fin hemos llegado a una conclusión. Sí, triunfa Pokémon. Y un pelín a lo lejos, Metal Gear...

LOS JUEGOS DE GBC QUE COMPRARÍAS

POKéMON	50,4%
METAL GEAR SOLID	15%
WARIOLAND 3	10,4%
TOMB RAIDER	9%
MARTIAN ALERT	8,2%
RAYMAN	7%

RARE HA VUELTO A LA CARGA CON UN JUEGO NUEVO PARA N64. POR UN DIPLOMA AL "JUGADOR MAS SABIO", ¿DE QUÉ TITULO SE TRATA?

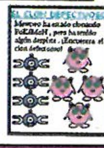
A VECES LLEGAN CARTAS...

"PARA TIMARNOS"

GRAN CONCURSO
¡ Resuelve y regala !
Resuelve los pasatiempos a continuación y envia un reloj de NINTENDO 64 a la dirección indicada en la solapa del sobre .

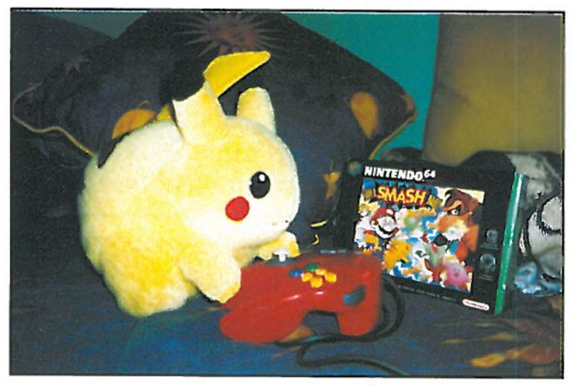
EL CAMINO DE LA EVOLUCIÓN

SOPA DE POKéMON
Encuentra la cantidad de POKéMON equivalente al número de Butterfree.



Roque Torrent Somalo
(L'hospitalet de Llobregat, Barna)

Pablo Santiago Martínez
(Pontevedra)



José Valenzuela Saavedra
(Granollers, Barcelona)

¿OS HABÉIS ENTERADO DE QUE HAY UN CAMPEONATO DE POKéMON STADIUM EN MARCHA?, ¿NO? PUES LEEDLO EN "PULSA START"

COLABORA Y GANA UN ALUCINANTE CONTROLLER PAK PARA TU NINTENDO 64



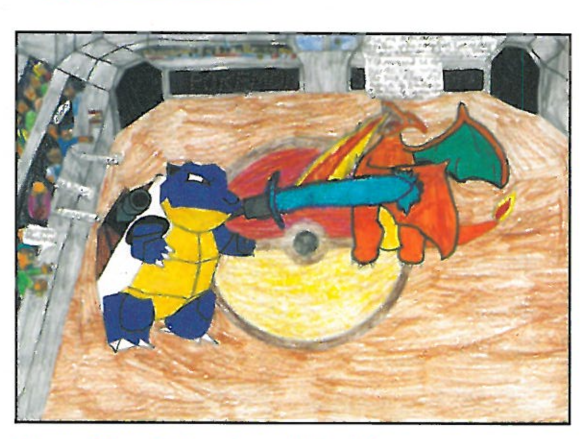
Luis David Fernández
(Fabero, León)

¡Cuéntanos tu opinión!

Este mes hablamos de:
¿QUÉ NOMBRES PROPONES PARA DOLPHIN Y GAME BOY ADVANCE?

Como sabréis, los nombres que se están manejando para las futuras consolas de Nintendo, no serán los definitivos. Que sepamos, aún no hay nada decidido, así que os proponemos ejercitar la imaginación y sugerir el nombre que os gustaría para cada máquina.

Escríbenos una carta o tarjeta postal a Nintendo Acción. Hobby Press. C/Pedro Teixeira, 8 2ª. 28020 Madrid. O hazlo por e-mail a la dirección:
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es



Damián Sánchez Martínez
(Jerez de la Frontera, Cádiz)



Beatriz Espinosa Lora
(Córdoba)

¿Test?

Este mes hemos publicado un reportaje especial sobre los juegos del E3. Como habréis visto, hay maravillas entre las que uno tendría muy difícil escoger. Eso es lo que os proponemos en el test. Elegir el juego de la feria. Os damos unas pistas...

- ☑ ZELDA MAJORA´S MASK
- ☑ DINOSAUR PLANET
- ☑ MARIO TENNIS
- ☑ ETERNAL DARKNESS
- ☑ CONKER BAD FUR DAY
- ☑ BANJO-TOOIE
- ☑ TUROK 3

Elige uno y envíanos tu respuesta en una tarjeta postal a la dirección que aparece en el staff de la revista o a través del correo electrónico, a ***elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es***

Qué opinasteis en el número 91

Éstas son algunas opiniones sobre conversiones de juegos antiguos a GBC que hemos recibido.

"**Estoy de acuerdo** con que GBC y GBA reciban conversiones de otros juegos antiguos, siempre que sea de grandes juegos y que incluyan alguna novedad; sin embargo también me gustaría que abundaran los juegos novedosos y que no se dejara a éstos de lado."

Marcos Seijas Paredes

"**A mí lo que me gusta son los juegos nuevos.** Las conversiones de máquinas antiguas, o de los ordenadores como Atari o Amiga, no me dicen nada, y las de otras plataformas me parecen bien siempre que los juegos sean buenos."

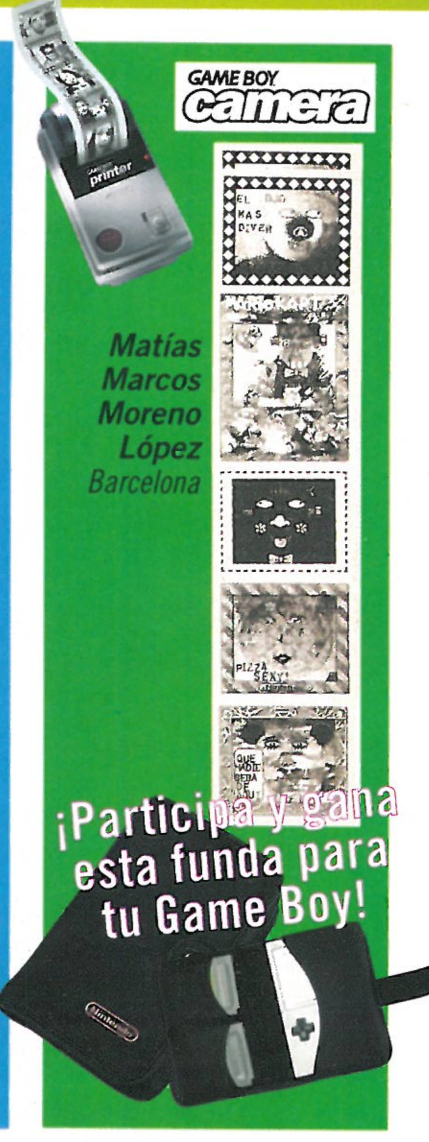
Joan Cifuentes

"La verdad es que los juegos antiguos me gustan **por los recuerdos que me traen** (qué tiempos, los del Frogger), pero me parece que los nuevos juegos tienen más miga, más variedad. Prefiero hacer más cosas, como en Metal Gear, que cruzar la carretera cuidando de que no te pillen cien veces."

Elías Sánchez

¿Prefieres juegos nuevos o conversiones para tu GBC?

NUEVOS	40,2%
CONVERSIONES	16,6%
ME GUSTAN LOS DOS	43,2%

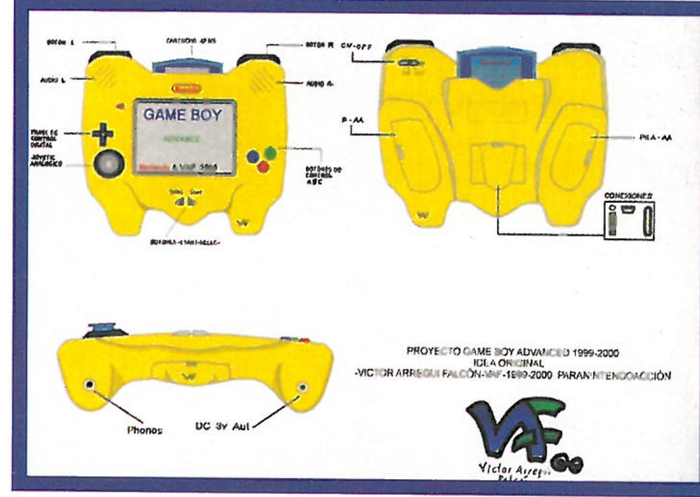


Matías Marcos Moreno López
Barcelona

¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!



Ernesto Abréu Moya
(Madrid)



Víctor Arregui Falcón
Zaragoza

Siguen llegando muchos diseños, pero este de Víctor nos ha llamado la atención por ser "factible". Es compacto, atractivo... Si GBA no termina siendo igual a la de Víctor, poco faltará.



Fernando García Salmerón
(Cuenca)

10 Controller Pak cada mes



Envíanos tus dibujos, fotos, cartas y, si los publicamos, participarás en el sorteo de 10 Controller Pak para tu Nintendo 64 cada mes. ¡Que no, que no estáis soñando! Ya sabéis la dirección, ¿no? Pues ... Hobby Press. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8 2ªplanta. 28020 Madrid. Mejor si ponéis en el sobre Zona Zero. Las veremos antes.

Te espera una aventura grandiosa. Pero si quieres ser un maestro, te hará falta nuestra ayuda...

POKÉMO

Ser un Maestro

Así que quieres ser un Maestro Pokémon, ¿eh? ¿Crees que tienes lo que hace falta para ser uno de los Mejores Entrenadores del Mundo...?

Para convertirte en Maestro Pokémon necesitarás completar la aventura, vencer a todos tus rivales y hacerte con cada uno de los 150 Pokémon.

También necesitarás una poderosa cuadrilla de fuertes Pokémon que puedan machacar a Gary, al Alto Mando e incluso a tus amigos.

Si eres lo suficientemente valiente para afrontar esta aventura, vas a necesitar algo de ayuda y algunas advertencias. No te preocupes, estás en el lugar adecuado.

Los mejores trucos

Esta guía ha sido escrita por los expertos de Nintendo Acción, y contiene toda la información que puedas necesitar.

Te mostraremos cómo finalizar el juego, cómo entrenar una poderosa cuadrilla de Pokémon y dónde hacerte con las 150 criaturas.

Encontrarás trucos especiales que no puedes conseguir en ningún otro sitio, información de cada criatura, y montones de Pokédetalles que contar a tus amigos.

Respira hondo, inserta el cartucho Pokémon en tu Game Boy, y enciéndela. Vas a participar en un sorprendente viaje...



▲ Derrotarás al Alto Mando.

DRATINI
DRAGÓN
AL 1.8m
Nº.147 PE 3.3kg
Considerado como
un mítico POKÉMON
durante años

▲ Sabrás dónde hacerte con todos.

El Profesor Oak

El Profesor Oak es el experto Pokémon del juego, y siempre tiene algún útil truco que enseñarte.

Se puede contactar con el Profesor a través de los PC's que encontrarás en todas las ciudades, o volviendo a visitar Pueblo Paleta, que es la ciudad donde se inicia la aventura.

El profesor Oak examinará tu Pokédex durante el juego, y dará su opinión sobre tu creciente colección de Pokémon.

Busca sus trucos en esta guía Pokémon y asegúrate de escuchar sus sabias palabras.



¡Me llamo OAK!
¡Pero la gente me

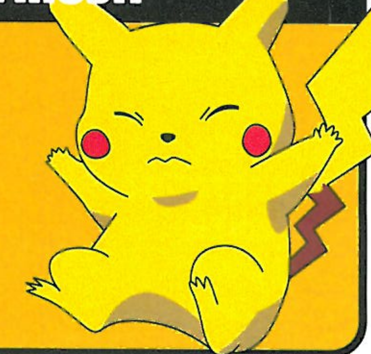
▲ El Profesor es un gran Pokésabio.

¡¡Jugadores amarillos!!

Esta nueva guía de Pokémon contiene todo lo que necesitas saber sobre las tres ediciones de Pokémon: Roja, Azul y Amarilla.

La nueva versión Amarilla (Edición especial Pikachu) es prácticamente idéntica a los Pokémon Azul y Rojo, así que puedes usar la guía principal para jugar cualquiera de ellas.

Pero estate atento a las últimas entregas de la guía que ahora comienza. Si hay algo que necesites saber sobre la versión Amarilla, busca bien entre ellas para resolver todas tus dudas.



Rojo VS Azul

Las ediciones Roja y Azul son casi el mismo cartucho, pero hay cosas que deberías saber sobre la versión que no tienes.

La gran diferencia

La diferencia más notable es que los cartuchos Rojo y Azul ofrecen una ligera variación en la plantilla de Pokémon que podrás conseguir.

Ninguna versión tiene ventaja sobre su opuesta, así que, si tienes el Rojo no te preocupes, tus amigos "azules" no conseguirán Pokémon más fuertes.



▲ Sólo podrás capturar Vulpix en la versión Azul; ve sabiéndolo.



ARCANINE
LEGENDARIO
AL 1.9m
Nº.059 PE 155.0kg
Un POKéMON muy admirado desde la antigüedad por su

▲ Si quieres capturar un Arcanine salvaje, cómprate Pokémon Rojo.

Oak dice...

Cada versión de Pokémon ofrece 11 criaturas exclusivas que no se consiguen en la otra edición.

Si quieres a estos Pokémon exclusivos en tu escuadrón, tendrás que cambiarlos con tus amigos.

Un truquillo. Cuando encuentres un área con Pokémon exclusivos de tu cartucho, pilla dos. Entonces tendrás un raro Pokémon para cambiar con los amigos, y otro igual sólo para ti. Que lo disfrutes, majo.

POKÉMON ROJO EXCLUSIVOS	POKÉMON AZUL EXCLUSIVOS
PRIMEAPE	SANDSHREW
MANKEY	SANDSLASH
GROWLITHE	MEOWTH
ARCANINE	PERSIAN
SCYTHER	BELLSPROUT
EKANS	WEEPINBELL
ARBOK	VICTREEBEL
ELECTABUZZ	PINSIR
ODDISH	VULPIX
GLOOM	NINETALES
VILEPLUME	MAGMA

Fuera de tu alcance

Algunos Pokémon no podrán ser capturados en tu versión del juego, pero podrás verlos en las luchas contra entrenadores.

Mira la lista de abajo para enterarte mejor. Queda bastante claro que NUNCA encontrarás Scyther o Electabuzz en Pokémon Azul, y que Pinsir y Magmar no aparecen en Pokémon Rojo. Tendrás que cambiarlos con alguien si quieres echarles un ojo más de cerca.

POKéMON ROJO SÓLO EN LUCHA ENTREN.	POKéMON AZUL SÓLO EN LUCHA ENTREN.
MEOWTH	ARCANINE
PERSIAN	GROWLITHE
SANDSHREW	ODDISH
SANDSLASH	GLOOM
VULPIX	VILEPLUME
NINETALES	MANKEY
BELLSPROUT	PRIMEAPE
WEEPINBELL	EKANS
VICTREEBEL	ARBOK

Más o menos

Cuando vayas en busca de estas criaturillas de bolsillo, te darás cuenta de que hay unas especies que aparecen con más frecuencia en cada uno de los cartuchos.

En el Rojo, los Nidoran macho abundan por todos lados, mientras que los Nidoran hembra pueblan alegremente el Azul.

También en el rojo, te hartarás de Weedles y Kakunas, pero verás más Caterpies y Metapods en el Azul.



▲ ¿Buscando un Nidoran hembra? Es más fácil en la edición Azul.

Hábitat de los Pokémon



KINGLER
TENAZA
AL 1.3m
Nº.099 PE 60.0kg
La pinza más grande tiene una enorme potencia,

▲ En el Azul hay Kinglers para aburrir.

Otra diferencia entre Rojo y Azul es que algunos Pokémon aparecen en localizaciones distintas.

Encontrarás montones de Krabbys y Kinglers en Islas Espuma en Pokémon Azul, mientras que Horseas y Seadras ocupan ese lugar en la edición Roja.

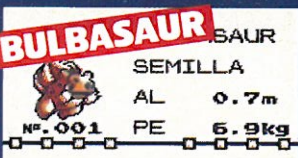
Usa la guía para saber dónde encontrar a tus favoritos.

Eligiendo tu Pokémon

Uno de los primeros problemillas es escoger entre los tres Pokémon que te ofrece el Profesor Oak en su laboratorio.

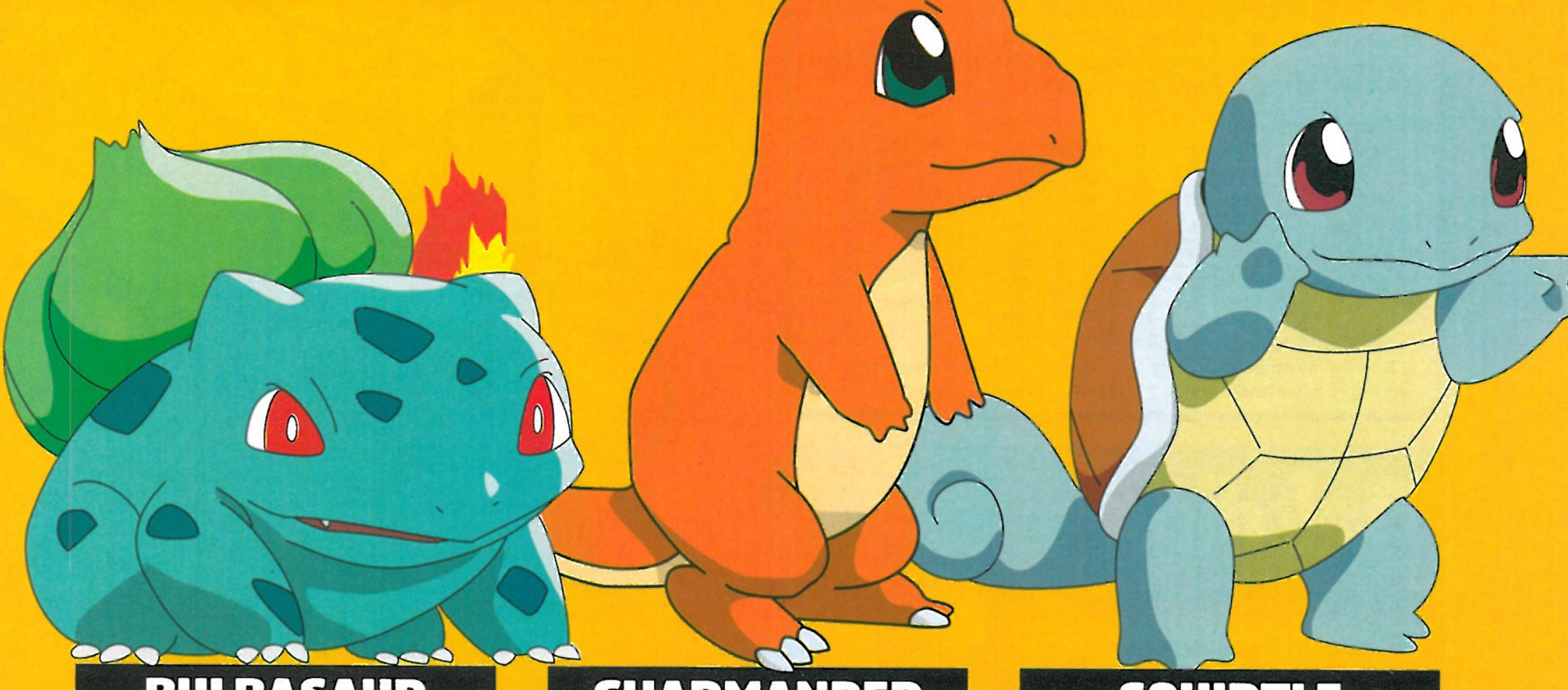
Aunque cada criatura tiene unos poderes diferentes, en la elección inicial es realmente difícil equivocarse.

Los tres Pokémon del Profesor Oak se convertirán en luchadores formidables, y cada uno tiene otras dos apariencias hacia las que podrá evolucionar. Fíjate en lo que comentamos a continuación.









BULBASAUR

Aunque todos los Pokémon iniciales son igual de guays, Bulbasaur ¡es la elección de Nintendo Acción!

¿Qué es lo bueno de Bulbasaur?

- El nivel de Bulbasaur crece más rápido que el de los demás, lo que significa que se pone fuerte y aprende nuevas habilidades antes que los otros.
- Los ataques de Bulbasaur son muy efectivos contra los dos primeros Líderes de Gimnasio.

¿Qué es lo malo de Bulbasaur?

El pequeño Bulbasaur sólo puede aprender uno de los cinco ataques de las Máquinas Ocultas, el de MO 01, Corte. Squirtle y Charmander pueden aprender dos, así que son algo más útiles para ayudarte en tu aventura por el mundo Pokémon.

Truco Bulbasaur

Antes de enfrentarte al primer Líder, Brock, en Ciudad Plateada, asegúrate de que Bulbasaur aprende la habilidad Látigo Cepa. ¡Convertirá a los Pokémon de Brock en gravilla!

CHARMANDER

Charmander es una valiente elección. Crece y aprende habilidades bastante más lentamente que los otros dos.

¿Qué es lo bueno de Charmander?

- Como Pokémon de Fuego, Charmander puede aprender los golpes más poderosos del juego.
- Charmander puede aprender dos de las cinco Máquina ocultas, MO 01, Corte y MO 04, Fuerza. Te ayudará durante todo el juego.

¿Qué es lo malo de Charmander?

El fogoso Charmander es una patata contra los dos primeros Líderes de Gimnasio, Brock en Ciudad Plateada y Misty en Ciudad Celeste. Este impetuoso Pokémon necesitará la ayuda de las otras criaturas que vayas consiguiendo.

Truco Charmander

Si quieres hacer de este Pokémon de Fuego un líder, consíguele un Pikachu como compañero de escuadra. Cuando evolucione a Charizard, será virtualmente imparable.

SQUIRTLE

Aunque pequeñito y bonito es una sólida elección. Aprenderá algunos de los ataques más poderosos.

¿Qué es lo bueno de Squirtle?

- Es efectivo contra los Pokémon Tierra, así que le verás machacar la escuadra de Brock.
- Puede aprender dos de las cinco Máquinas Ocultas. La MO 03, Surf y MO 04, Fuerza, dos habilidades vitales en la aventura.

¿Qué es lo malo de Squirtle?

El fornido Pokémon Dragón puede vencer a Squirtle sin despeinarse, así es la vida. Este problema puede ir a mayores cuando te enfrentes con el Maestro Pokémon Lance, líder del Alto Mando y uno de los retos finales del juego.

Truco Squirtle

Cuando derrotes a Misty en el gimnasio de Ciudad Celeste, dale a Squirtle la MT 11, Rayo Burbuja. Es un poderoso ataque para derrotar Pokémon de un solo golpe.



Luchar y Capturar

Que lo sepas. Luchar contra Pokémon salvajes y capturarlos son las partes más importantes del juego. Apréndelo bien.

La lucha Pokémon

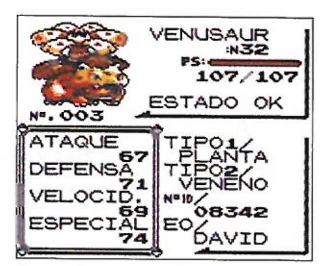
Como sabes, cada Pokémon pertenece a un Tipo, que puede ser Normal, Planta, Tierra, Fuego, y muchos más.

Pon mucha atención en qué Tipo de Pokémon va a luchar contigo. Incluso tus más poderosos Pokémon pueden ser vencidos de un plumazo si los encaras con un Tipo de criatura que sea superefectiva frente a tu bestia.

Algunos Pokémon tienen dos Tipos diferentes, como Kakuna, que es un Pokémon Bicho/Veneno. Usa a éstos para tener más ventajas.



▲ Eleva los Niveles de tu escuadra para machacar Pokémon salvajes.

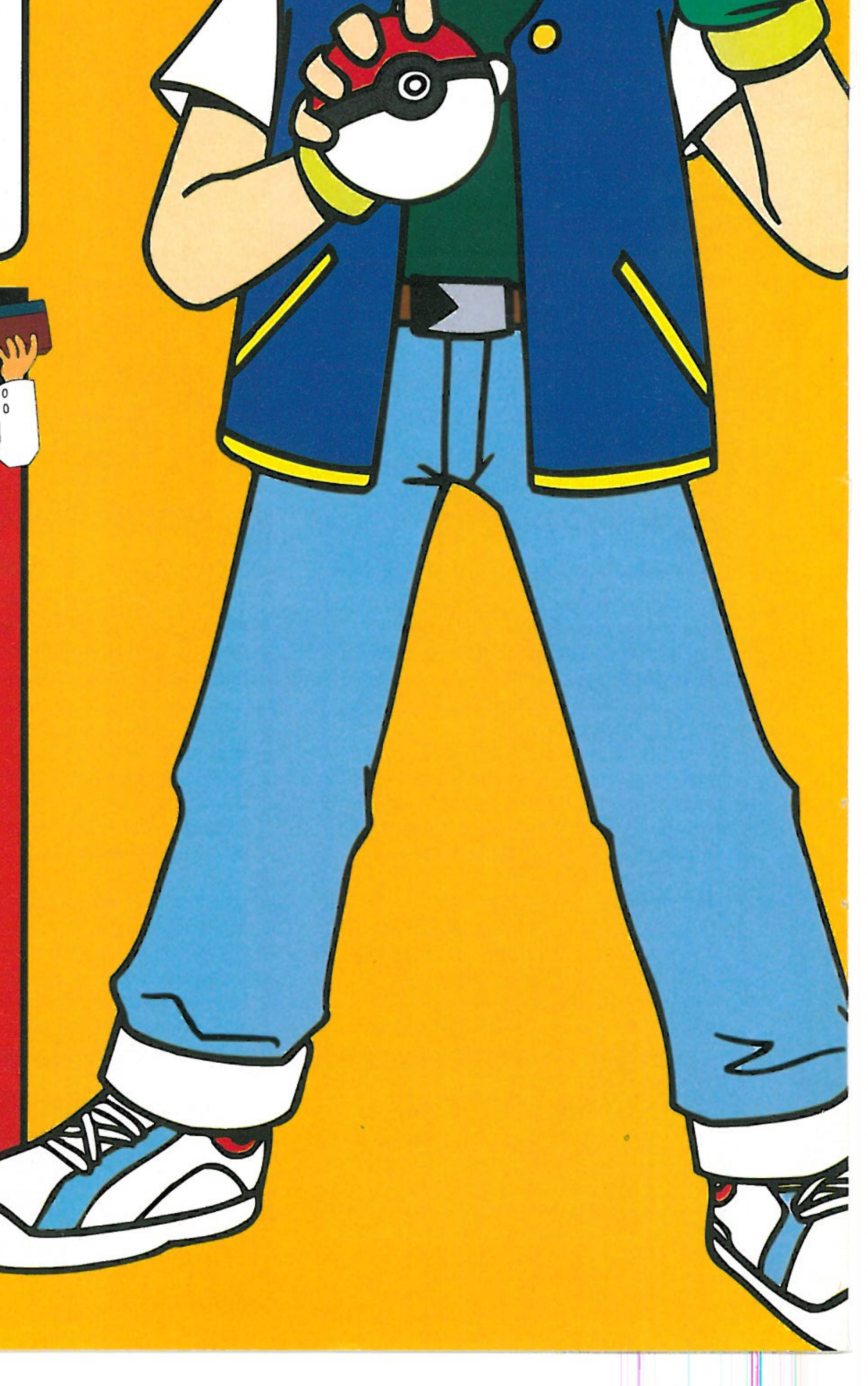


▲ Pokémon como Bulbasaur tienen dos Tipos, y se hacen muy útiles.

Oak dice...

El cuadro superior de la siguiente página muestra la mejor manera de capturar Pokémon, pero hay unas reglas que debes cumplir si quieres hacerte con todos. No hay nada peor que encontrar una criatura que no tienes y hacerla pedazos.

- No uses tus Pokémon más fuertes para atacar a un posible fichaje. Si vences a un Pokémon salvaje, no podrás capturarlo.
- No uses Pokémon que sean superefectivos contra la criatura que quieres capturar. Mira antes los datos de batalla Pokémon...
- No utilices ataques venenosos contra los Pokémon que quieras capturar. Pueden desmayarse antes de poder utilizar una Pokéball...
- Salva antes siempre que te enfrentes a un Pokémon de los que sólo aparece una vez en el juego, como Mewtwo y las Aves Legendarias. Si no, puede que te arrepientas... Y lleva siempre una buena cantidad de Pokéball, nunca se sabe cuándo puede aparecer uno de estos Pokémon raros.
- Si una Tienda Pokémon vende cosas como Ultra Balls, cómpralas. Significa que los Pokémon del área circundante son difíciles de cazar, y necesitarás la Pokéball más poderosa posible.
- Contrariamente a la creencia popular, y lo vamos a decir en mayúsculas, ¡SOLO HAY UNA MASTER BALL EN TODO EL JUEGO! Captura Pokémon muy fácilmente, así que guárdala para el rarísimo Mewtwo, porque sólo tendrás una oportunidad para pillarle.

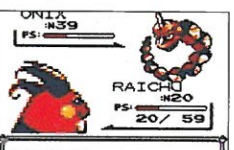




¡Hazte con todos!

Capturar Pokémon salvajes no es difícil, pero requiere práctica -¡y mucha suerte!- conseguir a las criaturas más raras.

No hay una manera definitiva de cazar Pokémon salvajes, pero aquí tienes la mejor para capturar criaturas escurridizas. Usa siempre este útil y comprobadísimo método.



▲ Usar un Pokémon de un nivel parecido al que quieres capturar hará que su energía baje lentamente.



▲ Cuando quede muy poquito en su barra de energía, usa un ataque de dormir o paralizar si lo hay.



▲ Ahora empieza a lanzar Pokéball. Tendrás que utilizar un montón (hasta 30) para los Pokémon raros.

▲ Puede llevarte más de 20 Pokéballs capturar al gran Snorlax.

DATOS DE BATALLA POKéMON

Si estás a punto de empezar una batalla con Pokémon que nunca habías visto, asegúrate de mirar estos datos de batalla Pokémon.

Busca tu Tipo de Pokémon en la columna de la izquierda. Después, encuentra el Tipo de Pokémon contra el que vas a luchar. Mira la casilla donde se cruzan, y descubrirás si tu criatura tiene las de ganar o no.

Pero claro, si enfrentas un Pokémon de Fuego Nivel 50 contra un Squirtle Nivel 3, tu pokémon de Agua perderá aunque lleve ventaja. Los datos de batalla están pensados para Pokémon de niveles similares.

✓ = ¡A ganar! ● = Poca ventaja ✗ = ¡Cuidado!

RIVAL POKéMON (columnas) / TU POKéMON (filas)

VS	NORMAL	FUEGO	AGUA	ELÉCTRICO	PLANTA	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN
NORMAL													✗	●	
FUEGO		✗	✗		✓	✓						✓	✗		✗
AGUA		✓	✗	✗	✗				✓				✓		✗
ELÉCTRICO			✓	✗	✗				●	✓					✗
PLANTA		✗	✓		✗			✗	✓	✗		✗	✓		✗
HIELO		✗	✗		✓	✗			✓	✓			✓		✓
LUCHA	✓					✓		✗		✗	✗	✗	✓	●	
VENENO					✓			✗	✗			✓	✗	✗	
TIERRA		✓		✓	✗			✓		●		✗	✓		
VOLADOR				✗	✓		✓					✓	✗		
PSÍQUICO							✓	✓			✗				
BICHO		✗			✓		✗			✗	✓			✗	
ROCA		✓				✓	✗		✗	✓		✓			
FANTASMA	●										✓				
DRAGÓN															✓

La plantilla inicial

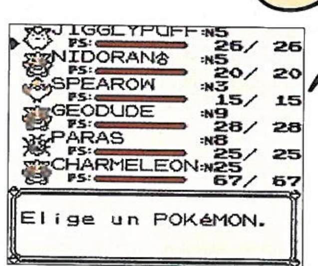
Tienes todos tus Pokémon preferidos, vale, pero tendrás que construir un buen equipo si queremos terminar el juego.

Podrías tirarte semanas consiguiendo un Pikachu de nivel 50, pero, si en una batalla cae derrotado, ¿quién se encargará de proteger a los debiluchos Pokémon que te quedan?

Formar fuertes equipos es uno de los retos del juego, y como siempre en Pokémon, no hay un modo definitivo de conseguirlo. Aunque Oak sabe algo...



▲ Hazte con un equipo fuerte...



▲ ...no con una patraña como ésta!



El equipo de Oak

No existe la escuadra perfecta, pero sí algunas cosas que deberías tener en la cabeza continuamente.

Los equipos fuertes son importantes si quieres enfrentarte a tus amigos. Después de todo, nadie quiere perder una y otra vez, ¿no?...

- Nunca se sabe el Tipo del Pokémon que atacará, así que intenta tener gran variedad de Tipos en tu escuadra. Si tienes seis Pokémon de Fuego y luchas contra la Líder de los Pokémon de Agua, Misty, ¡serás historia!
- Entrena a tus Pokémon hasta que estén todos en el mismo nivel. A-bú-rre-te. Gasta horas y horas de tu tiempo en lugares como Bosque Verde, luchando y subiendo el nivel de todo tu equipo. Puede parecer pesado (lo es), pero hará el juego más fácil.
- Sé un poco pillo. Si sacas primero un Pokémon débil, y lo sustituyes por una criatura poderosa antes del primer ataque del enemigo, ¡el Pokémon débil se llevará la mitad de los Puntos de Experiencia de esa batalla! El Pokémon que sustituya al débil recibirá un ataque del enemigo, así que asegúrate de que sea lo suficientemente bestia como para soportarlo sin problemas.
- Si por alguna razón no quieres luchar, asegúrate de tener un Pokémon con nivel bien alto en el primer lugar de la lista. El juego no te dejará usar la opción Escapar si tu Pokémon es más débil que los que pueblan el área donde te encuentres.
- Tendrás que enseñar las habilidades de las MO (Máquinas Ocultas) a los Pokémon para que te ayuden a resolver puzzles y explorar nuevas áreas. Antes de enseñar una MO a un Pokémon, asegúrate de que quieres a ese Pokémon en tu equipo durante el resto del juego. Las MO son vitales para completar la aventura y, una vez utilizadas, no podrás pasar la habilidad a otro Pokémon. ¡Mucho cuidado!
- Bulbasaur es una buena elección si quieres un equipo fuerte. Sube de nivel rápidamente, así que puede defender a los Pokémon que estés entrenando.

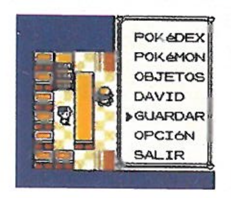


Consejos para salvar

Una de las mejores cosas de Pokémon es que puedes salvar siempre que quieras.

Salva siempre que puedas. Recuerda que si todos los Pokémon que llevas son eliminados, perderás la mitad del dinero que tengas.

Una vez más, el sabio Profesor Oak tiene valiosos trucos que te ayudarán a ahorrar tiempo, dinero y noches de insomnio. Echa un ojo aquí debajo...



▲ Salva en la Zona Safari.

Oak dice...

Si quieres convertirte en un Maestro Pokémon, una de las lecciones más importantes es aprender a salvar la partida a tiempo.

Salvar en el momento justo puede hacer que los entrenadores rivales dejen de sacarte el dinero, y te dará otra oportunidad para capturar raros Pokémon.

Si salvas en un momento muy importante y a continuación echas la partida a perder, lo único que tienes que hacer es apagar tu Game Boy y reintentarlo. Truco viejo, pero útil...

- Salva siempre antes de una batalla contra un Líder. Si te elimina... ¡perderás la mitad de tu dinero! Y no faltaba más, claro.
- Salva antes de luchar con Pokémon raros, como Articuno, Moltres, Zapados, Snorlax y Mewtwo. Si te los cargas, ¡nunca más volverás a tener la oportunidad de capturarlos!
- Asegúrate de salvar siempre que cures a tus Pokémon en un Centro Pokémon. De esta manera, si tienes que volver a empezar, podrás ir a por el que te ha eliminado sin perder tiempo en recuperar a tu equipo.
- Siempre, siempre, salva antes de entrar en una mazmorra como MT. Moon. Si andas mal de energía, tu equipo puede sucumbir antes de que encuentres una salida de estas peligrosas y laberínticas áreas. Si has salvado en la entrada, será menos costoso empezar la mazmorra de nuevo.



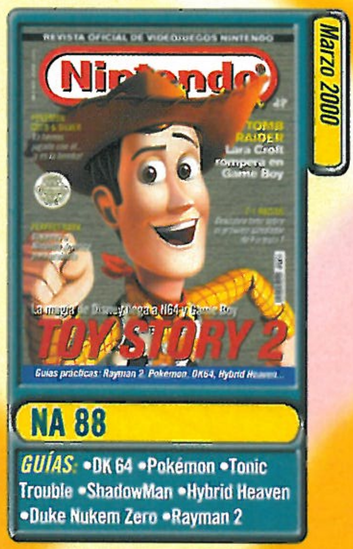
Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡ Están aquí !!!



















Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 120 341 ó 902 120 342.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

Entrena y Evoluciona

Si quieres conseguir los 150 Pokémon, vas a tener que entrenar y evolucionar a las más raras criaturas.

Consejos para entrenar

Busca siempre Pokémon jóvenes para entrenar. Una criatura bien entrenada se convertirá en un fabuloso luchador.

Si entrenas a un Pokémon desde temprana edad, se hará mucho más poderoso que cualquier Pokémon salvaje de la misma especie que captures.

Si has llevado a un Raichu del Nivel 25 al 50, captura un Raichu nivel 50 en la Central de Energía y compara sus estadísticas.

Verás que, aunque ambos son poderosos en el nivel 50, el Pokémon de tu equipo tendrá muchos más ataques y habilidades especiales.

Evolución a la carta

¿Qué? ¿Pikachu evoluciona? ¡¿Qué es esto, por Dios?! Siéntate un momentito, y déjanos explicarte…

Cuando un Pokémon evoluciona se convierte en otra criatura, consiguiéndote un nuevo fichaje en tu Pokédex.

De todas formas, si presionas Ⓑ para abortar la Evolución, tu Pokémon puede terminar siendo un luchador mucho más fuerte.

La Evolución es mala

Si interrumpes la Evolución de un Pokémon, manteniéndolo en su forma original, conseguirás que aprenda habilidades más rápidamente que la versión evolucionada. Así de sencillo.

Por ejemplo, un Squirtle aprenderá el superpoderoso ataque Hidro Bomba en el Nivel 42, mientras que su evolución, Wortortle, tendrá que esperar al Nivel 47 para hacerse con él.

Y peor aún, el grandón Blastoise no aprenderá Hidro Bomba hasta llegar al Nivel 52, ¡diez niveles más tarde que el pequeño Squirtle!

La Evolución es buena

La ventaja más importante de la Evolución es que permite completar tu Pokédex mucho más rápido.

También, cuando un Pokémon evoluciona, puede aumentar su estatus en ataque, defensa, especial y velocidad, haciéndolo más útil contra Entrenadores.

Y lo mejor de todo, puede que un Pokémon inútil se convierta en un gran luchador. ¿Quién iba a pensar que Gyarados era antes un Magikarp…?



▲ La evolución permitirá conseguir Pokémon de muchas formas y tamaños.

Evolución por subir Nivel

En general, un Pokémon evoluciona a su segunda o tercera forma a base de batallas y subidas de nivel.

Puede llevar un montón de tiempo. Si eres un fan de cierta especie de Pokémon, evoluciónalo mediante batallas contra Entrenadores.

Si no estás interesado en ninguna criatura en particular, guárdalos en tu PC e intenta capturar su forma evolucionada más tarde, durante la aventura.

El Caramelo Raro elevará un nivel a cualquier Pokémon, pero no lo uses en tus Pokémon favoritos. Sus estadísticas no suben demasiado.



Evolución por intercambio

Graveler, Kadabra, Machoke y Haunter evolucionan cuando los cambias con un amigo en el Club del Cable.

No tendrás que elevar el nivel de Geodude, Abra, Machop y Gastly hasta llegar a sus segundas formas; sólo con cambiarlos, evolucionarán.

Lo mejor. Este método no paraliza el aprendizaje de nuevas habilidades. Tras la lucha, ¡consiguen 1,5 veces los Puntos de Experiencia normales!



Evolución por Piedras

Diecisiete Pokémon evolucionan al usar una Piedra Elemental.

Desafortunadamente, evolucionar una criatura así a veces significa perder la habilidad de aprender ataques que habrían conseguido subiendo de nivel.

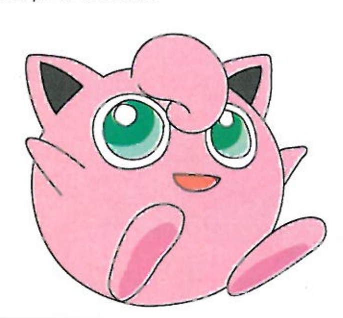
Si de verdad quieres uno de estos 17 Pokémon en tu escuadra, entrénalos primero y usa la Piedra cuando hayan aprendido sus mejores movimientos.

Niveles de madurez

La Piedras Elementales son guays para conseguir las criaturas que necesitas para completar tu Pokédex, pero pueden hacer que tus Pokémon no se hagan tan poderosos.

Todos los Pokémon tienen un "Nivel de Madurez". Cuando lleguen a este nivel, no aprenderán nuevos movimientos especiales.

Por ejemplo, si tienes un Pikachu Nivel 20 todavía aprenderá tres nuevos movimientos. En cambio, si usas la Piedra Trueno y lo evolucionas a Raichu, nunca aprenderá esos tres movimientos. Lo que deberías hacer es esperar a que alcance su nivel de madurez (Nivel 43 en Pikachu) y después, convertirlo en Raichu con la Piedra Trueno. Aquí están los Pokémon que pueden caer en esta trampa de madurez.





POKÉMON	NIVEL DE MADUREZ
CLEFAIRY	N 48
EXEGGCUTE	N 48 *
GLOOM	N 52
GROWLITHE	N 50
JIGGLYPUFF	N 39
NIDORINA	N 50
NIDORINO	N 50
PIKACHU	N 43
POLIWHIRL	N 49
SHELLDER	N 50 #
STARYU	N 47
VULPIX	N 42
WEEPINBELL	N 49

Si Shellder evoluciona a Cloyster, aprenderá Clavo Cañón en vez de Rayo Hielo en el N 50, pero no aprenderá más ataques. Deberías esperar hasta que llegase al Nivel 50 antes de evolucionarlo.

*** Si Exeggcute evoluciona a Exegutor, aprenderá Pisotón en vez de Drenadoras en N 28, pero después no aprenderá más ataques.**

No evolucionan... ¡nunca!

Hay 24 Pokémon raros y preciosos que sólo encontrarás en ciertos momentos de la aventura.

Busca a estas criaturas en mazmorras (Mewtwo y Aves Legendarias), en intercambios (Jynx, Mr. Mime y algunos más) y en áreas especiales como Zona Safari (Scyther, Pinsir y otros cuantos). Hacerte con ellos te reportará una gran satisfacción. Aunque no evolucionen jamás.



Consejos Multijugad

Si tus amigos y tú trabajáis en equipo, seréis Maestros Pokémon en poquísimo tiempo...



or

Pokémon Multijugador

La opción Multijugador de Pokémon es la bomba. Permite machacar los equipos de Pokémon de tus amigos con unas sorprendentes criaturas.

Pero no hay que luchar todo el tiempo. Si tus amigos y tú planeáis con cuidado vuestras Pokéaventuras, podréis completar vuestra Pokédex y rápidamente os convertiréis en Maestros Pokémon.

El profesor Oak tiene algunos útiles trucos para multijugador, así que escucha sus sabias palabras y forma equipo con otros PokéManíacos.

Oak el multijugador

Hay muchas maneras de convertirse en un Maestro Pokémon con las ventajas que da el Club del Cable.

Antes de que tus amigos y tú comencéis a jugar, aseguraos de leer estas máximas. Si lo hacéis, podréis dividir el trabajo de la búsqueda de Pokémon, lo que significa que completaréis la Pokédex rápidamente.

- Si tus amigos van a comprar Pokémon, asegúrate de que elijan una versión diferente a la que tú tienes. Esto hará que podáis conseguir la Pokédex al completo, con los Pokémon de las ediciones Roja y Azul.
- Algunas criaturas como Gyarados, Rapidash y Dragonite necesitan A-Ñ-O-S para evolucionarlos mediante subidas de nivel. Deberíais repartir este tedioso trabajo de entrenamiento escogiendo cada uno una de estas criaturas.
- Si dos amigos y tú tenéis Pokémon, aseguraos de escoger criaturas diferentes en mi laboratorio al comenzar la aventura.
- En Mt. Moon, coged cada uno un fósil diferente, Helix o Dome. Es la única manera de conseguir a Kabuto, Kabutops, Omanyte y Omastar.
- En el Dojo de Ciudad Azafrán, no escojáis todos a Hitmonlee. Que al menos uno de vosotros coja a Hitmonchan.
- Eevee puede evolucionar en tres formas diferentes dependiendo de la Piedra utilizada. Utilizad diferentes Piedras Elementales en Eevee cada uno de vosotros.

Sitio de cambio



Si quieres en tu Pokédex a Golem, Alakazam, Machamp y Gengar, tendrás que conectarte a la Game Boy de tus amigos.

Graveler, Kadabra, Machoke y Haunter sólo evolucionarán a estas raras criaturas cuando sean intercambiados a otro cartucho entrando en el Club del Cable.

Tan pronto como hagan el viaje de un cartucho al otro, evolucionarán y conseguirán 1,5 veces los Puntos de Experiencia cada vez que luchen. Flipante, ¿eh?

El poder del cambio

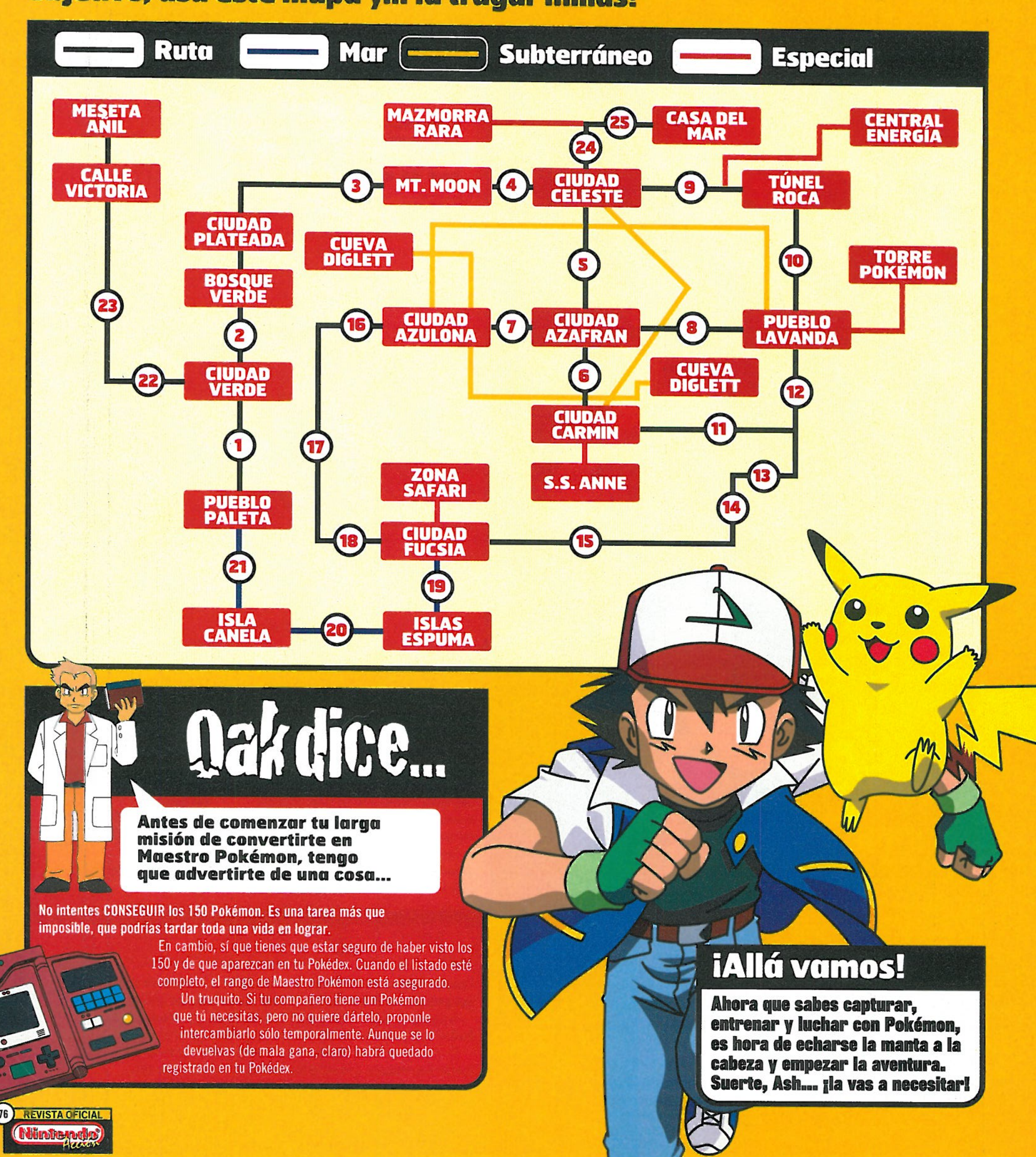
Cambiar Pokémon también ayuda a completar tu Pokédex de otra manera, ya que potencia los Puntos de Experiencia que tu Pokémon reciba.

Si consigues un Pokémon del cartucho de un amigo, recibirá 1,5 veces los Puntos de Experiencia que ganaría normalmente al ganar una batalla.

Es una buena forma de evolucionar Pokémon antes de lo normal, si lo que buscas son criaturas que evolucionen al llegar a niveles muy altos.

Mundo Pokémon

Es fácil perderse totalmente cuando vagas por el Mundo Pokémon. Si estás buscando una manera rápida de llegar a tu siguiente objetivo, usa este mapa y... ¡a tragar millas!



Oak dice...

Antes de comenzar tu larga misión de convertirte en Maestro Pokémon, tengo que advertirte de una cosa...

No intentes CONSEGUIR los 150 Pokémon. Es una tarea más que imposible, que podrías tardar toda una vida en lograr.

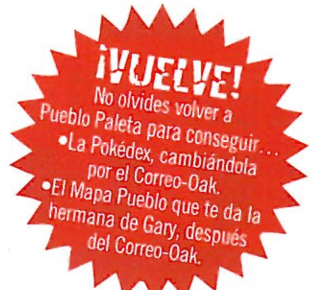
En cambio, sí que tienes que estar seguro de haber visto los 150 y de que aparezcan en tu Pokédex. Cuando el listado esté completo, el rango de Maestro Pokémon está asegurado.

Un truquito. Si tu compañero tiene un Pokémon que tú necesitas, pero no quiere dártelo, proponle intercambiarlo sólo temporalmente. Aunque se lo devuelvas (de mala gana, claro) habrá quedado registrado en tu Pokédex.

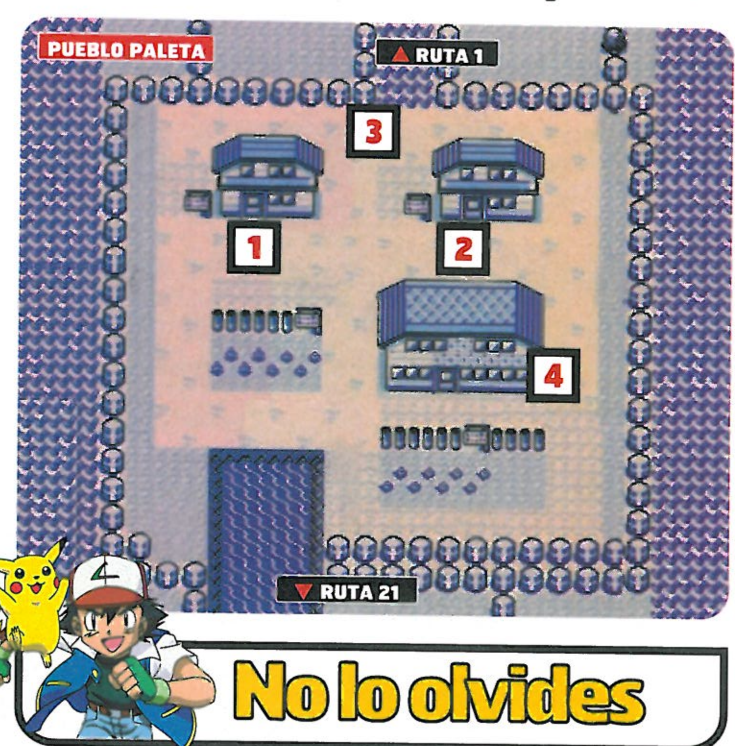
¡Allá vamos!

Ahora que sabes capturar, entrenar y luchar con Pokémon, es hora de echarse la manta a la cabeza y empezar la aventura. Suerte, Ash... ¡la vas a necesitar!

Pueblo Paleta



Tu grandiosa aventura comienza en el pueblo natal de Ash, Pueblo Paleta. Pero, primero, encuentra a Oak...



No lo olvides

1 Tu hogar



El juego comienza en el dormitorio de Ash. Nada especial, pero enciende tu PC para conseguir la primera poción.

Bajando la escalera conocerás a la mamá de Ash. Cuando tus Pokémon anden bajos de energía, visítala y los curará. ¡Qué dulce!

2 Casa de Gary



Tu rival en esta aventura no está en casa ahora, pero sí su pequeña hermana. ¡Y parece que la pobre está loquita por ti!

Después de que Oak te dé la Pokédex, no olvides volver aquí para conseguir el **Mapa Pueblo** que la joven te dará. Sin el mapa, es imposible encontrar tu camino durante el juego.

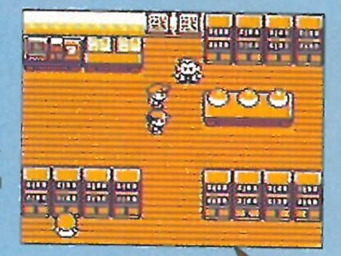
3 Salida Pueblo Paleta



¿Piensas que eres bastante fuerte para coger Pokémon con las manos? Bueno, intenta salir. Hay todo un mundo ahí fuera.

Si lo haces, el Profesor Oak entrará en escena, llevándote a su laboratorio para contarte algunas cositas sobre los Pokémon. No tienes elección, así que síguelo tranquilamente.

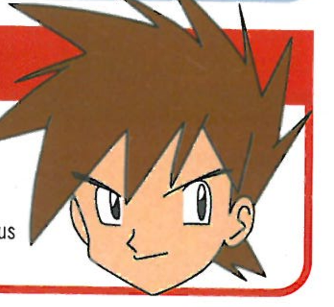
4 Laboratorio de Oak



Ahora comienza la aventura de verdad, cuando Oak da a Ash su primer Pokémon. Hay tres criaturas para escoger.

Oak también dará a Ash la **Pokédex**, pero deberá cambiársela por el Correo-Oak de la Tienda Pokémon en Ciudad Verde. ¡No olvides volver para conseguirla!

¡Gary ataca!

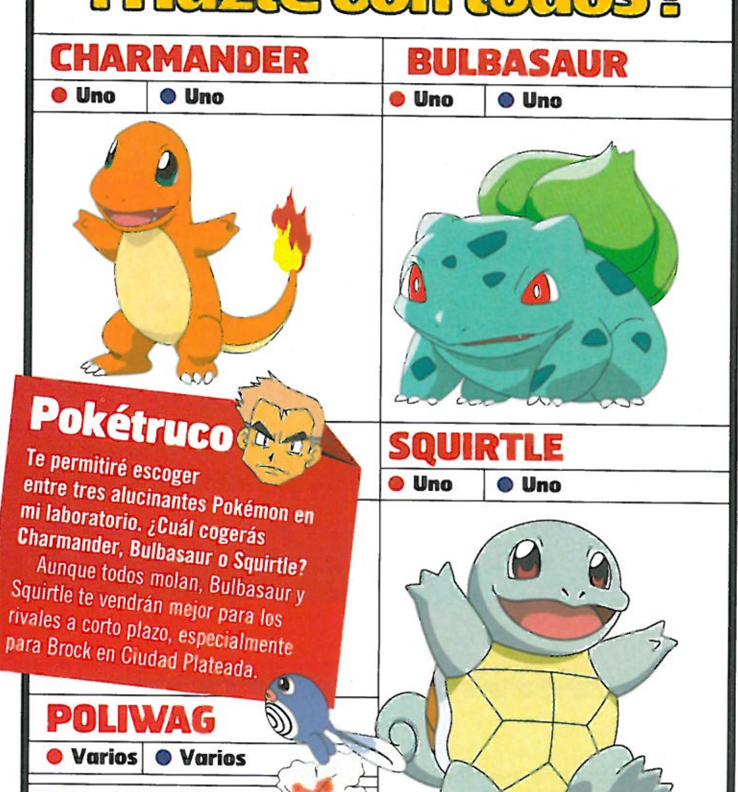


Después de elegir tu Pokémon, le tocará a Gary. ¡Y siempre cogerá uno que tenga ventaja sobre el tuyo!

No te apures si pierdes esta temprana batalla. Basta con ver a Mamá para que cure tus Pokémon, pero... ¡que no vuelva a ocurrir!

¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●
CHARMANDER	Uno	Uno
BULBASAUR	Uno	Uno
SQUIRTLE	Uno	Uno
POLIWAG	Varios	Varios
GOLDEEN	Varios	Varios



▲ Captura a Poliwag y Goldeen con una caña.

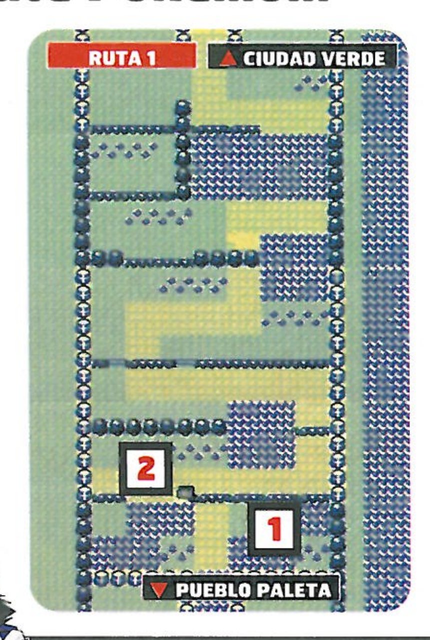
Pokétruco

Te permitiré escoger entre tres alucinantes Pokémon en mi laboratorio. ¿Cuál cogerás Charmander, Bulbasaur o Squirtle?

Aunque todos molan, Bulbasaur y Squirtle te vendrán mejor para los rivales a corto plazo, especialmente para Brock en Ciudad Plateada.

Ruta 1

Ya falta poco para tu primer combate Pokémon.



No lo olvides

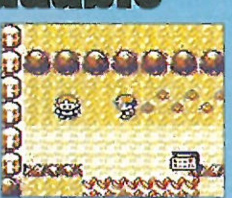
1 ¡No pisen el césped!



Cada vez que camines a través de la hierba, prepárate para luchar contra los Pokémon que puedan aparecer.

No encontrarás Pokémon salvajes en ningún otro lugar, excepto en mazmorras o en el agua. Si tus Pokémon están bajos de energía, guárdate de pisar el césped.

2 Hablar es saludable



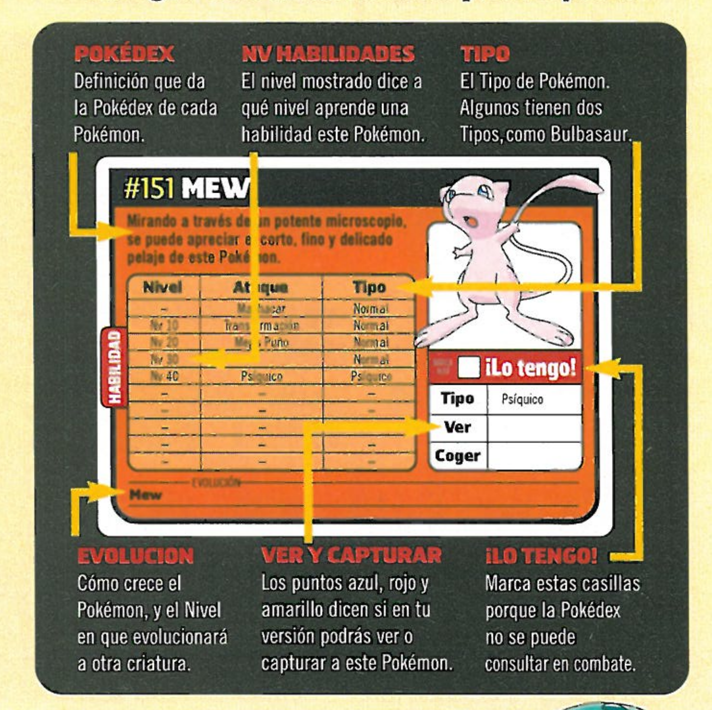
Como en cualquier buen RPG, hablar con la gente en Pokémon es algo más que una experiencia enriquecedora.

Mucha gente te dará útiles pistas, pero este chaval de la Ruta 1, sin ir más lejos, te proporcionará una hermosa Poción. ¡Vaya, qué tío más enrollado!



¡Hazte con todos!

Hojeando por nuestra guía encontrarás toda la información sobre cada uno de los Pokémon. Aprende aquí cómo se usan las fichas para conseguir toda la información. ¡Feliz captura!





#001 BULBASAUR



Bulbasaur puede aguantar días enteros sin probar bocado. La razón es que almacena energía solar en la planta de su espalda.

HABILIDAD Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 7	Drenadoras	Planta
Nv 13	Látigo Cepa	Planta
Nv 20	Polvo Veneno	Veneno
Nv 27	Hoja Afilada	Planta
Nv 34	Desarrollo	Normal
Nv 41	Somnífero	Planta
Nv 48	Rayo Solar	Planta
–	–	–

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Bulbasaur** ▶ **Ivysaur** (Nv 16) ▶ **Venusaur** (Nv 32)

#002 IVYSAUR

La planta de su espalda crece absorbiendo energía solar. Despide un aroma especial cuando está a punto de florecer.

HABILIDAD Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Drenadoras	Planta
Nv 13	Látigo Cepa	Planta
Nv 22	Polvo Veneno	Veneno
Nv 30	Hoja Afilada	Planta
Nv 38	Desarrollo	Normal
Nv 46	Somnífero	Planta
Nv 54	Rayo Solar	Planta
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

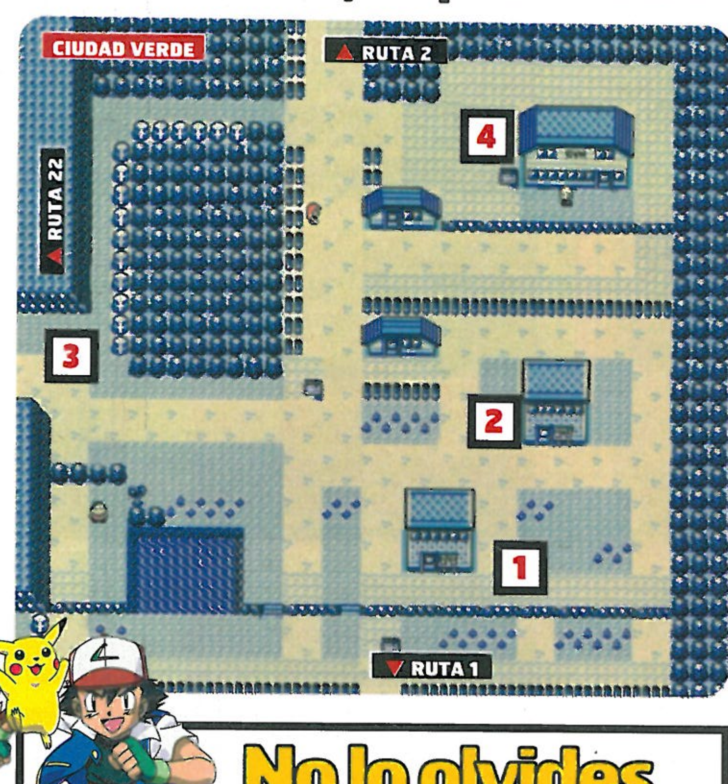
Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Bulbasaur** ▶ **Ivysaur** (Nv 16) ▶ **Venusaur** (Nv 32)

Ciudad Verde



Si te acercas al gimnasio, no te pongas nervioso. No hay nadie dentro y la puerta está cerrada a cal y canto.



No lo olvides

1 Centro Pokémon



Acostúmbrate a estos apacibles lugares. Estarás un montón de tiempo aquí, porque la amigable gente de este Centro cura a tus Pokémon heridos... ¡gratis!

También te permiten usar el PC para dejar objetos y Pokémon, y para contactar con el Profesor Oak y que examine tu Pokédex. Puedes conectarte por Cable Link.



2 Tienda Pokémon

El primer lugar donde comprar. Pero esta tienda es diferente, también es oficina de correos.

Habla al dependiente y te dará un Correo-Oak. Ahora vuelve a Pueblo Paleta para conseguir tu Pokédex.

Precios de la Tienda

Poké Ball	200
Antídoto	100
Antiparalizar	200
Antiquemar	250
Poción	No quedan

Pokétruco

Usa las Tiendas Pokémon con cabeza. Sólo puedes llevar seis Pokémon contigo, y hasta 20 objetos.

Guarda los objetos y Pokémon que no necesites en el PC, y tendrás acceso a ellos desde CUALQUIER PC que encuentres en tu aventura.

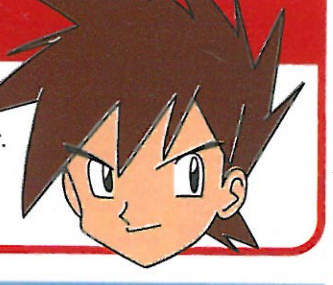
3 Captura de Pokémon



Cuando tengas un cargamento de Poké Balls, date una vuelta por la Ruta 22 para coger criaturas como Rattata, Pidgey, Nidoran (Macho) y Nidoran (Hembra).

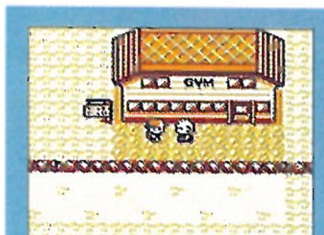
Los Nidorans no están muy allá, pero los Rattatas se convierten en excelentes luchadores si los entrenas bien, mientras que a los Pidgeys podrás enseñarles Volar.

¡Gary ataca!



Si llegas demasiado lejos en la Ruta 22 encontrarás a Gary. Ha estado recogiendo Pokémon y se muere por luchar.

Tiene un Pidgey N 9 y su Pokémon inicial en N 8. Lucha contra él, pero sólo si tienes un Pokémon por encima del nivel 9.



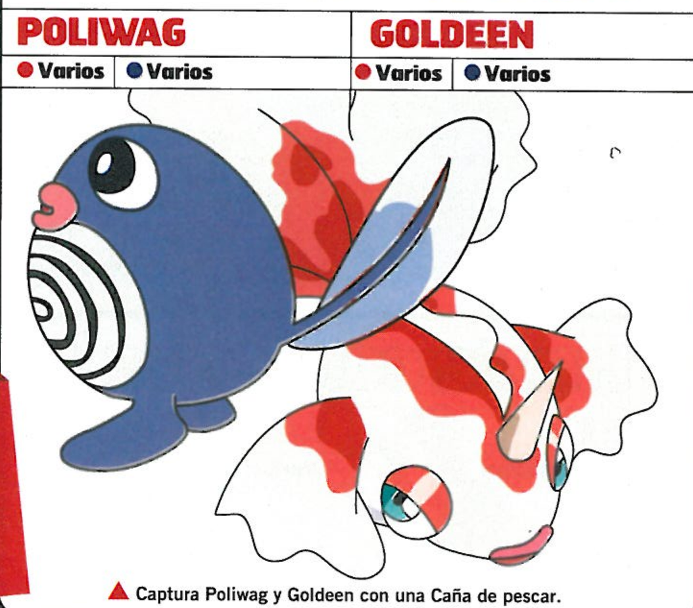
4 Gimnasio

El gimnasio está cerrado, y seguirá así ¡hasta completar casi todo el juego!

El Líder número 8 está en un viaje de negocios, y no abrirá su gimnasio hasta que te hayas convertido en un temible Entrenador Pokémon.

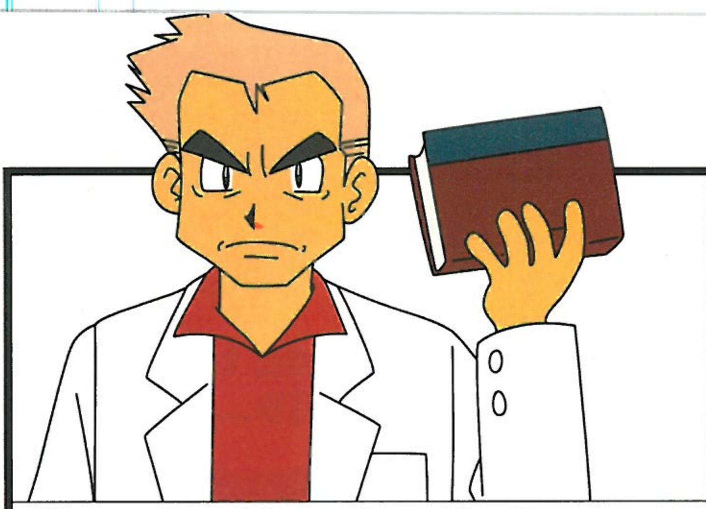
¡Hazte con todos!

POLIWAG		GOLDEEN	
● Varios	● Varios	● Varios	● Varios



▲ Captura Poliwag y Goldeen con una Caña de pescar.





La Guía de Oak

Es hora de recibir tu primera clase de Pokémon con el propio Profesor Oak. Este experto en Pokémon te contará todo lo que necesites saber...

¿Dónde puedo conseguir otra Master Ball?
■ ¡No puedes! Sólo hay una en todo el juego, y deberías guardarla para capturar a Mewtwo.

¿Cuál es el mejor sitio para encontrar Poliwags?
■ Puedes pescar Poliwags en el lago de Ciudad Verde. Si quieres un Poliwhirl, inténtalo en el lago que hay en el centro de Ciudad Azulona.



¿Dónde encuentro un Rapidash?
■ NO HAY Rapidash salvajes. Debes encontrar un Ponyta en la Casa Pokémon de Isla Canela y elevarlo al nivel 40.

Enseñé a mi Pokémon una MO, pero no la usa fuera de batalla...
■ Debes conseguir la Medalla correcta para que utilice la MO en el juego.

Eso de Más PP...¿cómo funciona, profesor?
■ Más PP potencia los Puntos de Poder de una habilidad, pero el incremento varía. Si la habilidad tiene un máximo de PP bajo, no aumentará mucho. En cambio, si el máximo de PP es alto, aumenta un montón. Por ejemplo, usa tres Más PP en placaje, y el máximo subirá de 35 a 56, pero si lo usas en Híper Rayo, el máximo subirá de 5 a 8. Sólo puedes utilizar tres Más PP por habilidad.

¿Cómo entro a la Casa del Mar? No llego más allá de la casa de Bill.
■ La casa de Bill ES LA CASA DEL MAR.

¿Hace algo la Salpicadura de Magikarp?
■ ¡No, no hace daño! Entrena a este Pokémon hasta que aprenda Placaje y, después de un tiempo, evolucionará a un temible Gyarados.



¿Cuál es el mejor uso para las Vitaminas?
■ Usa las Vitaminas cuando quieras, pero, para conseguir el mayor rendimiento, lee este método.

Un Pokémon con un nivel alto gana más puntos en su estatus con las Vitaminas. Por ejemplo, un Pikachu N 10 sólo puede ganar un punto en su estatus por cada Vitamina, mientras que uno de N 100 conseguirá ¡40 puntos de estatus! Prueba a usar las Vitaminas en Pokémon entrenados desde hace mucho tiempo. De hecho, deberías guardar las Vitaminas en tu PC, y usarlas sobre quien necesite más ayuda antes del combate con el Alto Mando.



#003 VENUSAUR

La planta florece cuando absorbe energía solar, forzando a Venusaur a caminar siempre en busca de la luz del sol.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Drenadoras	Planta
–	Látigo Cepa	Planta
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Hoja Afilada	Planta
Nv 43	Desarrollo	Normal
Nv 55	Somnífero	Planta
Nv 65	Rayo Solar	Planta
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Bulbasaur ▶ Ivysaur (Nv 16) ▶ Venusaur (Nv 32)

#004 CHARMANDER

El fuego del final de su cola emite un suave chasquido mientras arde. Sólo se puede escuchar en lugares silenciosos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 9	Ascuas	Fuego
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 22	Furia	Normal
Nv 30	Cuchillada	Normal
Nv 38	Lanzallamas	Fuego
Nv 46	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Charmander ▶ Charmeleon (Nv 16) ▶ Charizard (Nv 36)

#005 CHARMELEON

Este Pokémon se entusiasma con los combates difíciles. En estas luchas su cola despide llamaradas blanquiazules.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Ascuas	Fuego
Nv 15	Malicioso	Normal
Nv 24	Furia	Normal
Nv 33	Cuchillada	Normal
Nv 42	Lanzallamas	Fuego
Nv 56	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Charmander ▶ Charmeleon (Nv 16) ▶ Charizard (Nv 36)

#006 CHARIZARD

Cuando vomita una llamarada de fuego supercaliente, la llama roja de su cola arde más intensamente.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Ascuas	Fuego
–	Malicioso	Normal
–	Furia	Normal
Nv 36	Cuchillada	Normal
Nv 46	Lanzallamas	Fuego
Nv 55	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

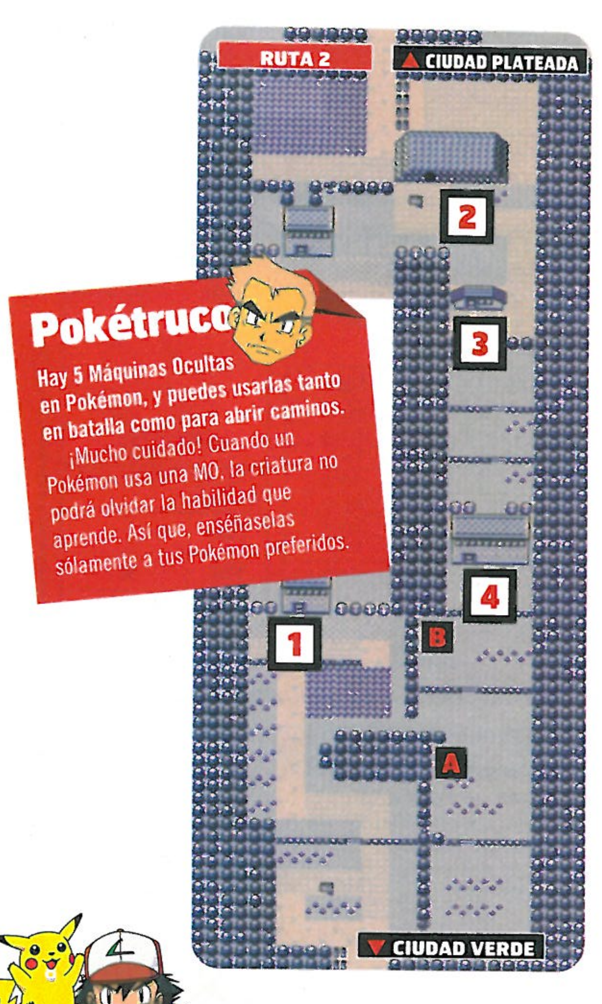
Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Charmander ▶ Charmeleon (Nv 16) ▶ Charizard (Nv 36)

Ruta 2

¡VUELVE! No olvides volver a Ruta 2 para conseguir...
•Una vez que tengas el Corte, vuelve a por Mr. Mime, MO 05, Destello, Más SP y una Piedra Lunar.

No hay demasiado que ver en la Ruta 2. Hasta que tus Pokémon aprendan Corte, sólo hay que hacer esto...



Pokétruco

Hay 5 Máquinas Ocultas en Pokémon, y puedes usarlas tanto en batalla como para abrir caminos.

¡Mucho cuidado! Cuando un Pokémon usa una MO, la criatura no podrá olvidar la habilidad que aprende. Así que, enséñaselas sólamente a tus Pokémon preferidos.

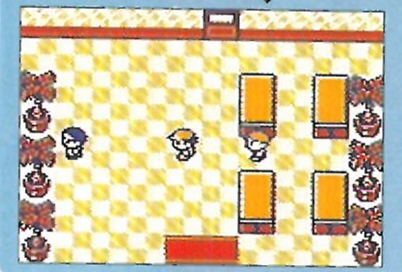
3 El negociante



Si llegas hasta esta casa, conocerás al negociante Pokémon.

Quiere cambiarte su **Mr. Mime** por un Abra. Si no tienes uno, recuerda la localización de la casa y vuelve cuando tengas uno de esos Pokémon.

4 MO 05, Destello



Cuando tengas más de 10 Pokémon, asegúrate de abrirte camino a Cortes para llegar a este lugar.

Habla con la gente y, si tienes al menos 10 Pokémon, te darán **MO 05, Destello**, una habilidad que permite iluminar la mazmorra más oscura. Procura hacerte con ella, la vas a necesitar...



No lo olvides

1 Casa de entrada



En la primera visita a Ruta 2, lo único que puedes hacer es meterte en la casa de entrada al Bosque Verde.

Antes de entrar al Bosque, asegúrate de que tu escuadra esté a tope de energía, y de ir cargado de Poké Balls para capturar Pokémon salvajes.

2 Cueva Diglett



Antes de conseguir la habilidad Volar, la única manera de entrar a esta cueva es desde el área Este de Mt. Moon.

Cuando tengas la habilidad Corte, podrás cortar los arbustos que bloquean este área para hacer una ruta más corta hacia Pueblo Paleta.

¡Hazte con todos!

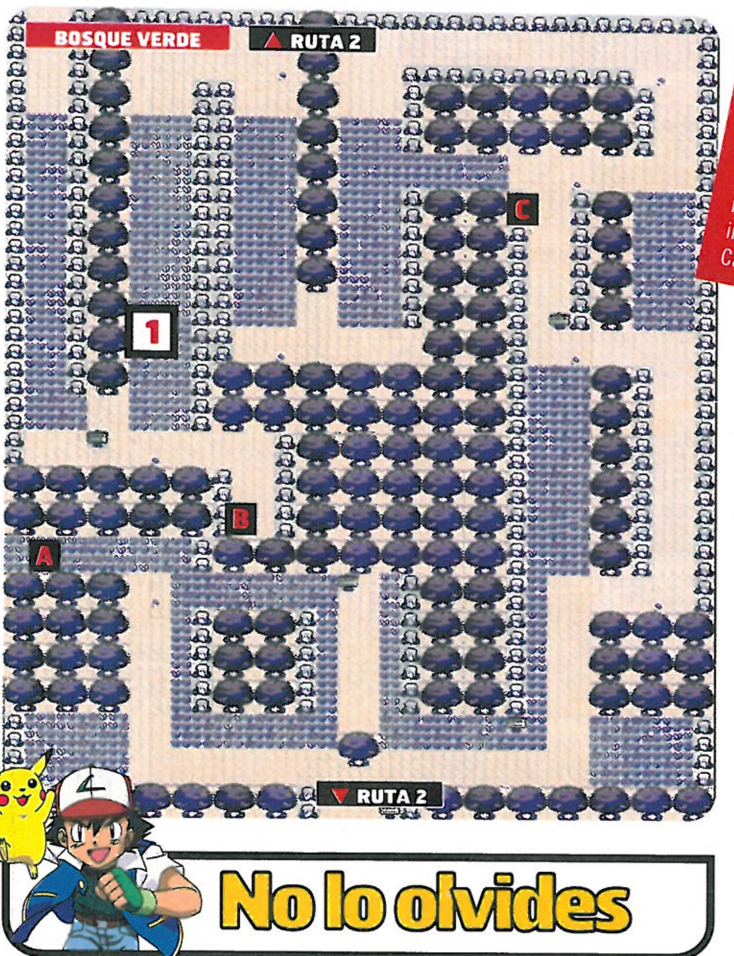
Pokémon	● (rojo)	● (azul)
WEEDLE	Raro	No hay
CATERPIE	No hay	Raro
RATTATA	Varios	Varios
PIDGEY	Varios	Varios

¡Consíguelos!

A PIEDRA LUNAR **B** MAS PS

Bosque Verde

Asegúrate de que tus Pokémon vayan bien en ataque. Pronto te enfrentarás a tus primeros Entrenadores, que irán a por ti en cuanto te vean. A por ellos, Pokémaníaco.



Pokétruco

No tendrás mucho dinero para Poké Balls en esta fase, así que guárdalas para Pokémon raros.
Metapods y Kakunas a veces escapan de las Poké Balls cuando intentas atraparlos, así que es más inteligente evolucionarlos desde Caterpies y Weedles.

Pokétruco

El Bosque Verde es un lugar ideal para elevar los Niveles de tus Pokémon. Pero primero lucha y vence a todos los Entrenadores.
Cura tus Pokémon, después lucha contra las criaturas del Bosque, y así todo el rato. Los Metapods son los mejores rivales porque... ¡no atacan!



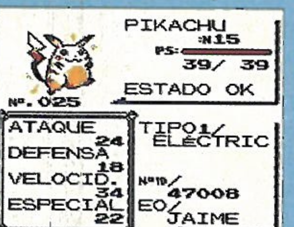
Trucos Entrenador

Hay tres Caza Bichos a los que enfrentarse, y todos te desafiarán mediante Weedles, Caterpies y Kakunas.

El Nivel de sus Pokémon está entre 6 y 9, así que usa Tipos Fuego y Volador para atacar con más posibilidades.

Recuerda que no puedes Escapar en estos duelos, y que los Pokémon cuidados por Entrenadores suelen ser más poderosos que los salvajes.

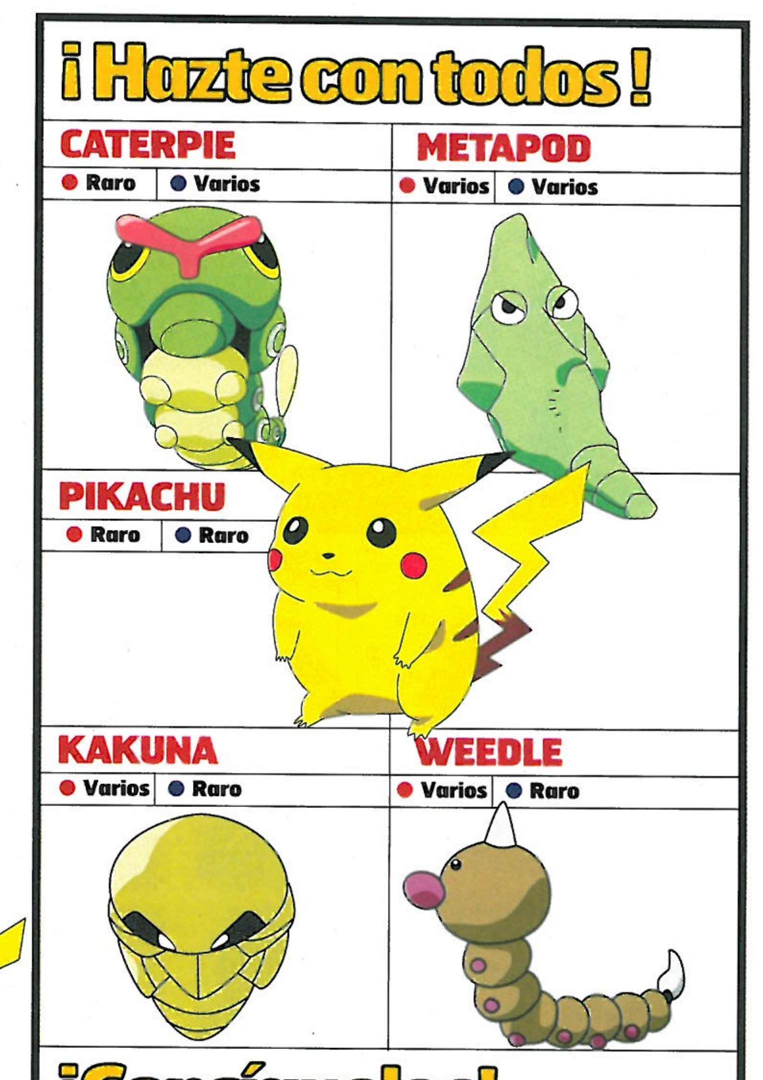
1 ¡Pika, Pika!



Ahora es tu oportunidad de capturar tu primer Pikachu, el Pokémon más famoso y un poderoso guerrero.

Estos ratones eléctricos son raros en ambas ediciones, Roja y Azul, pero insiste con tus paseos por la hierba del Bosque, y al final encontrarás uno.

¡Hazte con todos!

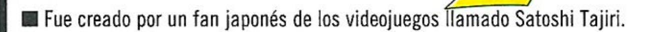


¡Consíguelos!

A POKé BALL
B POCIÓN
C ANTÍDOTO

La Historia de Pokémon

¿Quieres saber cómo empezó Pokémon? Pues aquí está lo más importante de su historia y de sus inteligentes creadores.



■ Fue creado por un fan japonés de los videojuegos llamado Satoshi Tajiri.

■ De niño, Tajiri vivió a las afueras de Tokio y le encantaba coleccionar insectos. Cazó un montón de bichitos en charcos, bosques y campos.

■ Los escarabajos eran sus favoritos; los encontraba durmiendo bajo las rocas. Por eso puedes ver insectos Pokémon como Caterpie y Metapod.

■ A él también le gustaba buscar cangrejos en los ríos... ¡Sí, son Krabby y Kingler!

■ A Satoshi no le gustaba la escuela. Su padre quería que fuese técnico en electricidad, pero a él no le interesaba en absoluto.

■ A finales de los 70, los lugares donde Satoshi solía cazar fueron sustituidos por edificios y aparcamientos. Su idea para Pokémon fue creciendo en la medida en que quería dar a los chavales la oportunidad de cazar criaturas, como él hizo.

■ Satoshi se inició en los videojuegos en la escuela técnica, gastando todo su tiempo en las salas recreativas. ¡¡Era tan fanático que le regalaron la máquina de Space Invaders!! Y se la llevó a casa.

■ En 1982, Satoshi y sus amigos fundaron una revista de videojuegos llamada Game Freak. Mira cómo este nombre aparece al principio del juego.

■ Uno de sus compañeros de Game Freak era Ken Sugimori, que dibujó a todos los Pokémon.

■ En 1991, Satoshi descubrió la Game Boy. La primera vez que vio los link cables imaginó insectos "garrapateando" por ellos... ¡Nacía Pokémon!

■ Satoshi empezó a trabajar para Nintendo, haciendo amistad con Shigeru Miyamoto. Satoshi llamó Shigeru al rival de Ash (Gary) en la versión japonesa de Pokémon.

■ El diseño de Pokémon duró seis años. Fue lanzado en Japón en 1996.

■ Los jugadores empezaron a comprar Pokémon y se fue corriendo la voz de lo bueno que era.

■ Pronto comenzó la serie de televisión, junto con los cómics, y Pokémon se convirtió en el juego más famoso en Japón. Nintendo decidió traducir el juego al inglés y lanzarlo en todo el mundo. Y ya sabéis el resto.

■ Además de maestro de los juegos, ¡es un fanático! Le gusta trabajar en ellos durante 24 horas y luego dormir durante 12. Extraño individuo, ¡un genio!

#007 SQUIRTLE



Squirtle lanza chorros de agua a su presa mientras nada. Cuando está en peligro, se esconde en su caparazón.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
Nv 8	Burbuja	Agua
Nv 15	Pistola Agua	Agua
Nv 22	Mordisco	Normal
Nv 28	Refugio	Agua
Nv 35	Cabezazo	Normal
Nv 42	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) ▶ Blastoise (Nv 36)

#008 WARTORTLE

Si algo golpea su caparazón, esconde su cabeza rápidamente. Aunque su cola aún puede sobresalir un poquito.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
–	Burbuja	Agua
Nv 15	Pistola Agua	Agua
Nv 24	Mordisco	Normal
Nv 31	Refugio	Agua
Nv 39	Cabezazo	Normal
Nv 47	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) ▶ Blastoise (Nv 36)

#009 BLASTOISE



Una vez que el enorme Blastoise enfila a su desafortunado enemigo, lanza chorros de agua con más fuerza que una manguera.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
–	Burbuja	Agua
–	Pistola Agua	Agua
Nv 24	Mordisco	Normal
Nv 31	Refugio	Agua
Nv 42	Cabezazo	Normal
Nv 52	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Squirtle ▶ Wartortle (Nv 16) ▶ Blastoise (Nv 36)

#010 CATERPIE

Si te atreves a tocar la antena roja que tiene en su cabeza, despedirá un horrible hedor para protegerse del ataque.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Disp. Demora	Bicho
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☒ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Caterpie ▶ Metapod (Nv 7) ▶ Butterfree (Nv 10)



Jet Force Gemini

3ª PARTE y FINAL

Y... "Chimpún". Sí, aquí terminan las increíbles aventuras del equipo Jet Force Gemini, hasta que Rare decida darles más trabajo. Bueno, que allá vamos otra vez.

13 GEM QUARRY

1. Aterrizaje



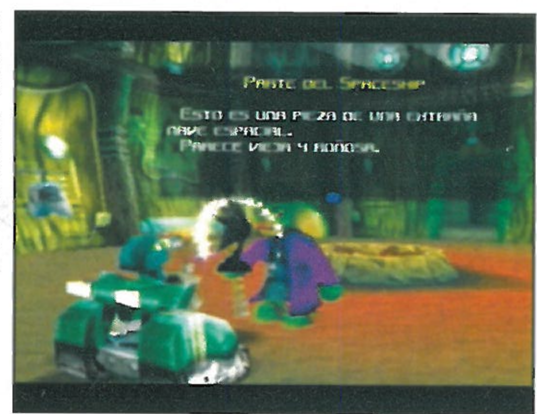
Prácticamente **después de aterrizar** tienes a una pareja de Tribals tomando el solecillo a la **puerta de su choza.** En vez de dejarlos tranquilos, tú vas y los rescatas, por listos. Después **saqueas su cabaña.**



A continuación, **cinco pasos adelante un Tribal correrá hacia ti** en plan "escena de amor en película de media tarde" Afortunadamente desaparecerá al intentar besarte. Al par de detrás también lo salvas.



Dispara a las joyas que amablemente te lanzará un Tribal (no rescatable) **desde la mina** en dirección a la máquina para que las absorba. No desesperes, que se tarda un rato largo.



Una vez que el meteorito que se cernía sobre el planeta repleto de Tribals haya sido convertido en gravilla, ve a **recoger una parte de la nave a la cabaña del primo hortera de Yoda**. La pieza en cuestión, te dirán, parece vieja y roñosa.

14 WATER RUIN

1. Isla perdida



Nada más salir actúa como si se te hubiesen olvidado los Donuts, **date media vuelta, rodea tu nave** y rescata al Tribal que hay.



Después sigue por el camino (aunque se inunde) y, en el **segundo risco a la izquierda,** rescata al náufrago.



Sigue avanzando, pero **gira a la derecha.** Encontrarás al rey Tai en las **almenas de su castillo** recién construido sobre el lago.



A su izquierda, **en tierra firme y detrás de la construcción,** está este otro Tribal tan guapo.



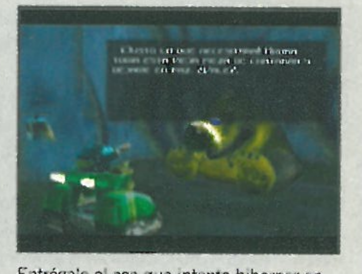
Y justo al ladito tienes las **minas de tiempo.** No olvides quedarte pulsando Z o no funcionarán.



Después, **súbete a las ruinas** y date un garbeo rescatando los Tribals que campen por allí.



Un **vuelo bien calculado te llevará hasta el último,** reconocido alpinista de farolas en el rellano de su escalera.



Entrégale al oso que intenta hibernar en las ruinas, los **tapones que ganaste con Floyd en Anubis** para recibir una pieza



Vela puede bucear por la orilla derecha de la isla y encontrar la cueva que contiene **otra parte de la nave.**

15 ASTEROIDE

1. Asteroide



Vuelve a la **pirámide del palacio de Mizar para que te entreguen la última pieza de la nave**. Para ello tienes que **haber rescatado a todos los Tribals del juego**.



Tras cruzar la **primera puerta** te encontrarás con **dos entradas**. **Tú ve por abajo**, que es donde está la fiesta. Si tienes tiempo observa el cielo... Cuan fermoso, pardiez.



En la primera bifurcación **avanza hacia la izquierda** para recoger **munición de ametralladora** y los dos lanzamisiles. No escatimes munición, que hay mucha.



Tras una ronda de saltitos te encontrarás en esta **sala llena de Cyborg Drones congelados**. Dispara con cuidadito a los Drones normales si no quieres despertarlos.



Al que está frente a la puerta sí que hay que descongelarlo, de modo que **rompe el cristal y hazle merendar Tri-rockets**. Vamos, chaval/a, que quedan cuatro pantallas.



En la siguiente sala **te están esperando con granadas y misiles**. Lo mejor es **andar de lado** mientras los destrozas con misilazos. Encárgate luego del de tu espalda.



Recarga el Jetpack y cruza hacia la puerta de enfrente. Prepárate psicológicamente: quiero que conviertas en puré todo lo que se mueva, respire, cante, huela, baile,...



SÍ, SÍ, ESO ES, DESTRÓZALOS, JUA, JUE, JIO, JU, JU, Ja, je, je,...ejem™.Ding dong dang ding, utilizado todo su arsenal, **puede recargarse al fondo del túnel,** gracias.

2. Mizar



Mizar empieza su ataque con una lluvia de meteoritos. Muévete constantemente de izquierda a derecha y viceversa para que te impacten menos de lo que es de esperar.



Otro de sus ataques es **lanzar láser morado** por los ojitos. Simplemente **muévete cuando vaya a lanzártelos**. Actúa igual con su aliento verde, el ataque menos peligroso.



Lo peor que puede pasar es esto. **Levantará una mano y nos hará saltar a la comba.** Mantente tranquilo, es normal que te alcance alguna vez, y **salta hacia los lados.**



Cada tres ataques se dará la vuelta y nos **mostrará el motor** que mueve las alas. Utiliza **misiles buscadores** para localizarlo y **dispara justo después de que se vuelva.**



Tras hacerle **reventar las alas tres veces,** caerá al suelo. Esto es, sin duda, LO MEJOR DEL JUEGO. **Agarra los misiles triples, muévete un poco de lado a lado y mientras, ponle la cara como un pan de leña.** Ahhh, bendita adrenalina.



Por último, Floyd se ofrece voluntario para el puesto de mártir del universo. **Dispara constantemente.** ¿Qué te apuestas a que ésta no es la escena final del juego?, ¿o sí?

TOY STORY 2

2ª PARTE

Continuamos con nuestra detallada guía para rescatar al vaquero más salado del universo. Nos esperan cinco nuevas fases llenas de puzzles, enemigos y situaciones divertidas. Sigue leyendo para salir de los primeros y disfrutar de las segundas.

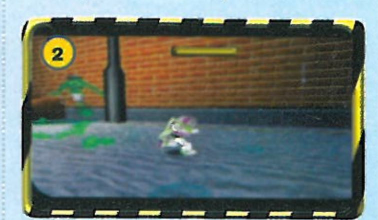
Slime time — Fase 6

Este nivel se corresponde con otro jefe final, como el que vimos en Bombs Away (fase 3). Éste en concreto es una **masa verde de residuos tóxicos, cuyas extremidades inferiores son ¡¡un cubo de basuras!!** 1. La táctica consiste en dispararle hasta reducir su tamaño a la mínima expresión 2. En ese momento **su energía se verá reducida** en una pequeña porción. Repite este proceso hasta destruirlo. Que sepas que a medida que le vayamos quitando energía, más duro será reducirle de tamaño 3.

Esquivar sus ataques no resulta muy complicado. Su rutina de ataque se reduce a **saltar sobre ti o a dispararte una bola de ácido.** Tu cuerpecillo ágil responderá maravillosamente.



1

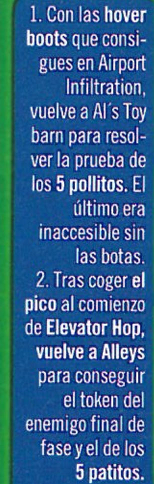


2

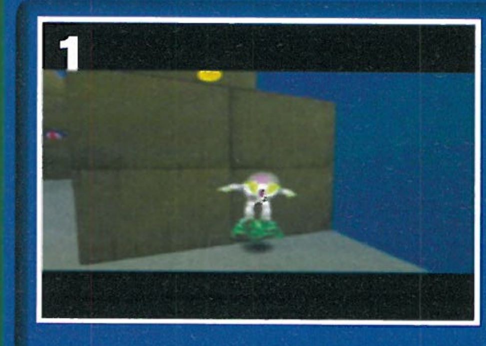


3

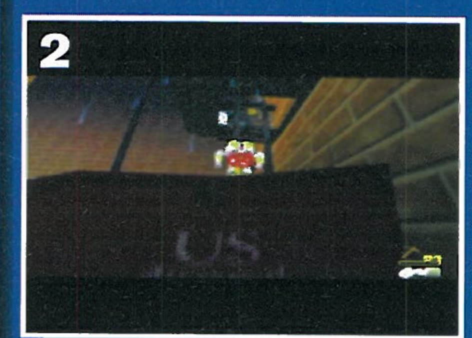
VUELVE PARA TERMINARLO



1. Con las **hover boots** que consigues en Airport Infiltration, vuelve a Al's Toy barn para resolver la prueba de los **5 pollitos.** El último era inaccesible sin las botas.
2. Tras coger **el pico** al comienzo de **Elevator Hop, vuelve a Alleys** para conseguir el token del enemigo final de fase y el de los **5 patitos.**



1



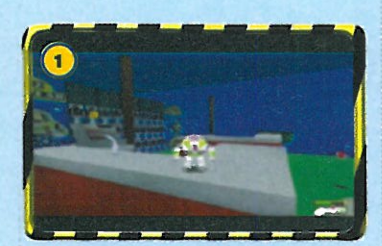
2

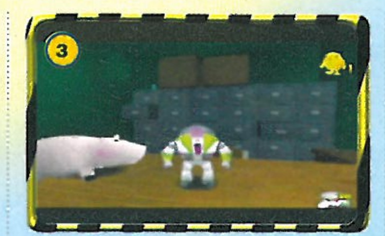


Al's Toy Barn

Fase 7

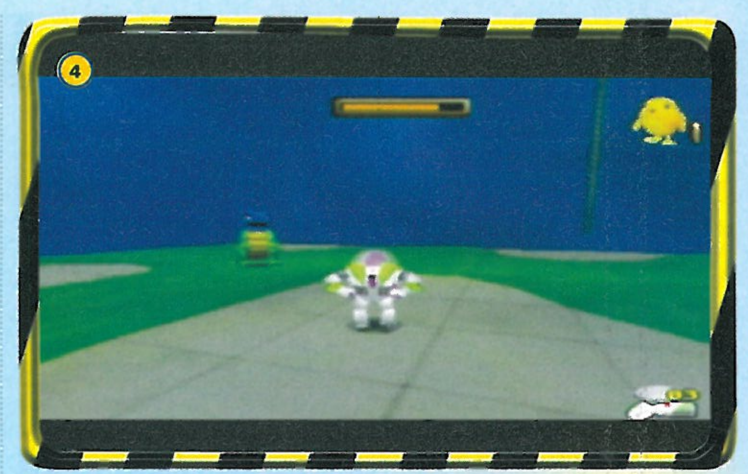
Tus nuevas andanzas continúan en la tienda de Al. Tu **primer objetivo es encontrar el brazo de Mr.Potato.** Para tu información, se encuentra en el tercer estante empezando por la izquierda. Debes subir al primer estante y allí utilizar los **patines de alta velocidad** para obtener el ansiado premio 1. Tras conseguir el brazo, dirígete al fondo de la habitación donde se encuentra Rooster, que te propondrá **recoger un huevo de pollo en un tiempo determinado.** Utiliza el **monopatín para coger velocidad** y saltar a la colchoneta desde donde podrás alcanzar la repisa. De ahí debes saltar a otra plataforma y por último agarrarte a una cuerda para alcanzar el huevo que da derecho al token 2.







El segundo de los token se encuentra a la derecha del rooster. Súbete a la mesa donde está el cerdito y salta a otra que está más a la derecha para hacerte con los discos 3. Éstos te permitirán **romper tres candados para abrir otros tantos cajones.** Una vez abiertos, utilízalos para escalar a la parte superior del mueble, y así obtener el token.

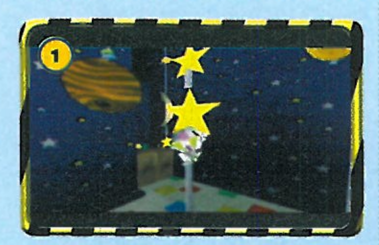


Sal de la habitación y entra por la puerta de enfrente. Allí encontrarás a dino y una entrada a un conducto de aire. Conducto que te conducirá ante un **enorme dinosaurio.** 4 Como es de suponer debes destruirlo para obtener el tercer token. Por cierto que es muy fácil. El máximo peligro será **no caer en las partes del suelo manchadas de ácido.** Y por fin sólo nos quedan 2 token: recoger las **50 monedas,** prueba se repite durante todo el juego, y **encontrar 5 pollitos.**

Al's Space Land

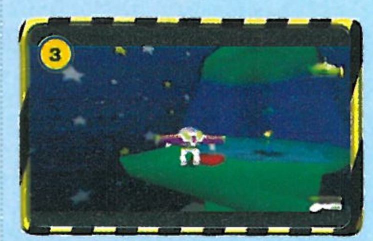
Fase 8

El octavo nivel se desarrolla en la **parte espacial de la tienda de Al.** Nada más comenzar la fase, eleva la vista subjetiva hacia arriba y verás unos **adornos en forma de estrella. Debes subir a ellos** 1. Salta de uno a otro para conseguir el primer alien (ya te advertimos que debes encontrar 4 más), y para alcanzar una habitación bloqueada a ras de suelo.

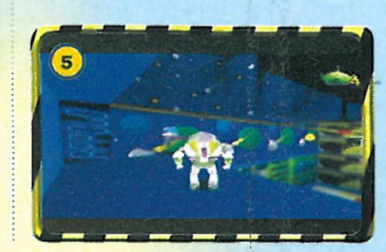


En un paraje lunar encontrarás a un **pobre imitador de Buzz,** por cierto bastante agresivo y con puntería 2. **Esquiva las embestidas de las carroceta lunar** en la que va montado ese doble de nuestro héroe. Si tienes en tu poder el **láser verde,** te durará menos que un caramelo a la puerta del colegio. Tras conseguir el token sal de esa habitación y vete hacia la sala que pone **Arcade.** Salta entre las máquinas hasta alcanzar una con regalos. A continuación salta sobre el botón para mover las pinzas y de esta forma puedas agarrar el token 3. La operación es sencilla, simplemente espera a que se sitúe justo encima del token para saltar. Una vez lo tengas en tu poder, baja al suelo y vuelve al comienzo de la sala. Ahora debes alcanzar la parte superior de la máquina donde estaba el token. Desde allí salta a la caja de las bolas, métete por el hueco y consigue el **segundo de los aliens.** Sal de la zona arcade y dirígete a un pasillo donde se concentra el fuego enemigo. Haz lo posible por recoger la burbuja o estarás perdido 4. Entre la delgada línea roja podrás **coger dos aliens más.** Lo siguiente es **echar una carrerita a una nave.** Salta de cuerda en cuerda para alcanzar la meta, y pillar el token y al quinto alien 5. Ojo con caerte: el suelo está repleto de peligrosos enemigos. Por fin, **recoge las 50 monedas** y punto y seguido.







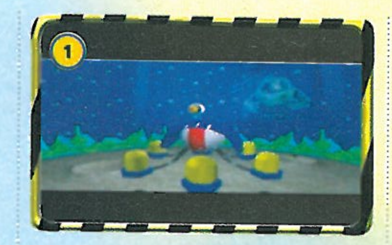


Yoy Barn Enccunter

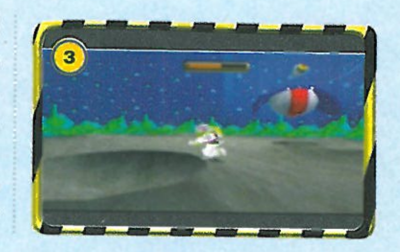
Fase 9

El próximo nivel es uno de los enemigos finales. La confrontación se entabla en un ambiente lunar, por lo que puedes deducir que el enemigo no es de nuestra galaxia [1].

En primer lugar debes destruir sus tentáculos. Cuando alcances a uno de ellos, verás cómo se desprende de la nave nodriza y comienzan a aparecer



alienígenas. El nivel de peligrosidad de estos enemigos aumenta a medida que los vayas destruyendo. Por ejemplo, el tipejo que aparece en la imagen [2] es el más peligroso de esta pelea final. Utiliza el **botón amarillo abajo para cargar tu remolino** y darle sopas con onda. Tras destruir sus tentáculos sólo te queda **dar vueltas a su alrededor** y disparar cuando te dé un respiro [3].







Durante el juego debes conseguir varios gadgets, regresar con ellos a anteriores fases y coger los tokens que aún falten.

Elevator Hop

Fase 10

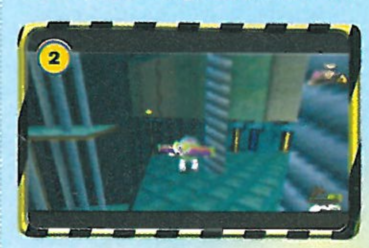
Ya nos encontramos en casa de Al, pero alcanzar su piso no va ser tarea fácil. Nada más aterrizar en el nivel recoge el **brazo de Mr. Potato** [1]. Utiliza estas barras para alcanzar la



plataforma donde está el brazo. Allí también se encuentra el cerdito. Las **barras están electrificadas:** salta cuando haya pasado la corriente.

Mr.Potato te recompensará con el pico. En este momento puedes salir del nivel y volver a Alleys And Gullies, o seguir camino en esta fase. Si continúas por aquí, deberás utilizar el pico para **escalar por los conductos del aire.** A mitad de camino de la sala de control te **encontrarás con Dino y con el segundo de los cinco ratones** que debes encontrar.

Sube hasta la **sala de control.** Allí **salta sobre la palanca** que está en el suelo para activar unos de los ventiladores que se encuentran a principio de nivel; así, si te caes puedes subir rápidamente a la sala en cuestión. En la misma sala se encuentran mama ratón y un tercer ratoncito. También debes **resolver este puzzle** en la sala de mando [2]. Haz **coincidir las tres palancas** para conseguir el primer token.

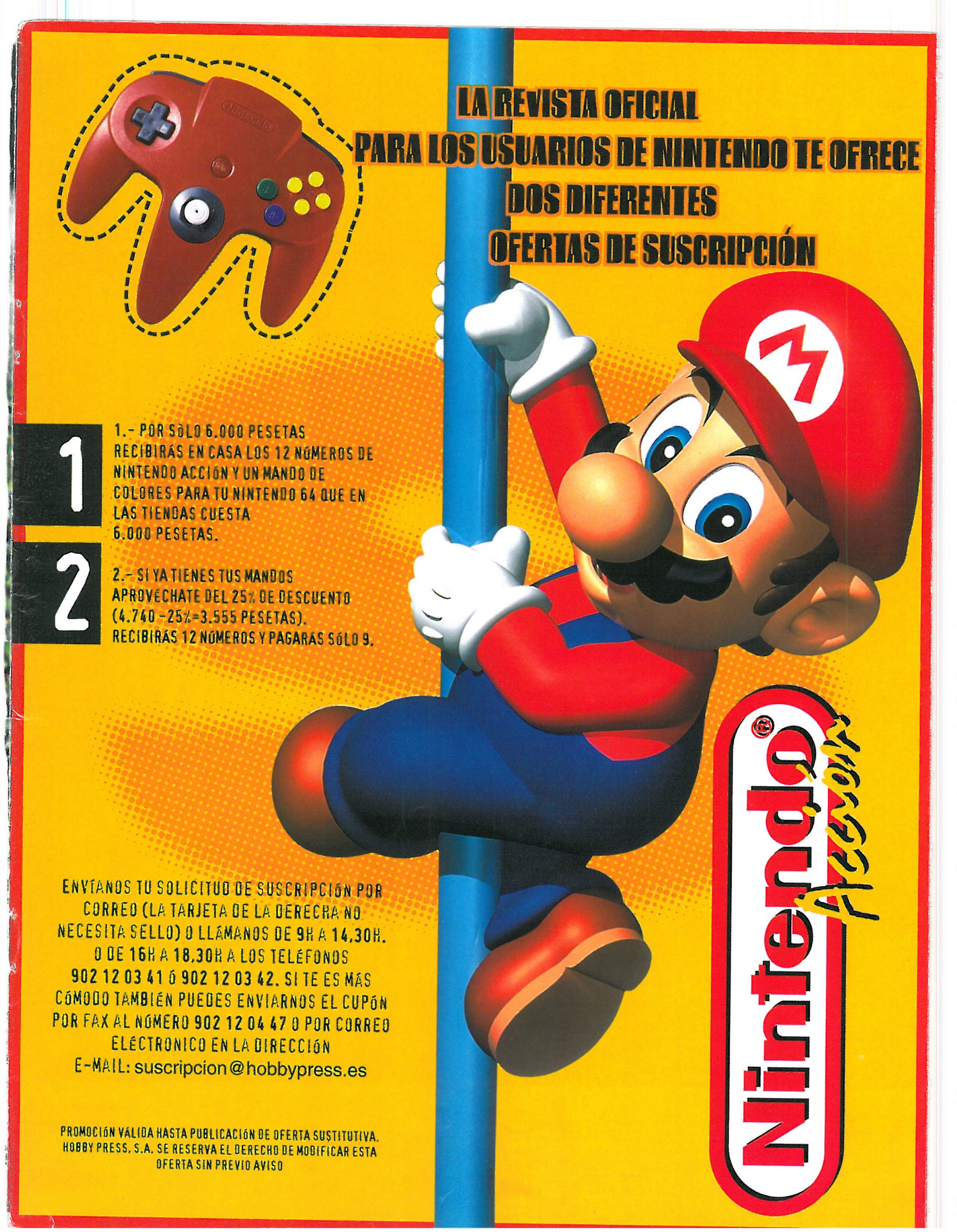


Nada más conseguirlo, sal de la sala de control y utiliza las plataformas que suben y bajan para alcanzar la cima



del hueco del ascensor. Salta a la plataforma que tienes al lado para llegar al hueco donde se encuentra otro ratón [3]. Te desafían a una **curiosa carrera** en la que debes ganar a un token. Síguele, saltando sobre los huecos que encuentres. Ahora vuelve a la plataforma más a la derecha para alcanzar el **quinto ratón y la entrada a la guarida** de un repelente enemigo final. [4] Una **arañita peligrosa.** Esquiva su lanzallamas y dispárala. Ahora tírate por el hueco para **llegar al cerdito.**




LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS 902 12 03 41 Ó 902 12 03 42. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO 902 12 04 47 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción